掌机地带 POCKET-ZONE

WWW.EMU-ZONE.ORG

The Pocket Games Magazine



硬件大观

Nokia N-Gage 深度剖析

21 世纪的 Walkman — PSP 前瞻

经典怀旧长廊

创意废墟上的金字塔 - 逆转裁判

掌机制造

站在巨人们肩膀上

模拟特区

GBA 机战高级动态修改教学

软件介绍

超强 GB/GBC 转换工具 -Goomba

攻略地带

马里奥与路易

マリオ&ルイージRPG

——超级明星传说

攻略地带

天外魔境

青之天外

游戏研究

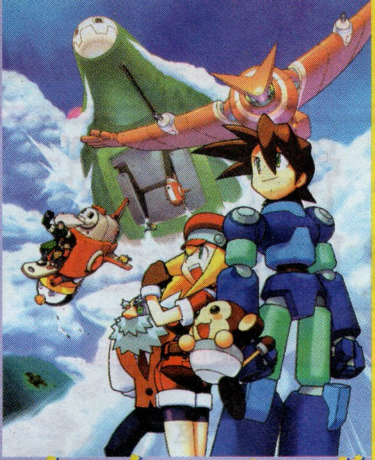
双截龙 Advance 技巧攻略

ISSN 1609-3690

12 >

9 771609 369003


EZF Realtime
All Copyleft Reserved
ADVANCE
全国大面上市
EZFA Game Loader
Kance-GBADEV
KLONOA
SUPER MARIOD
PocketNES
Gomba
PINBALL ADV
PRINCEPERSIA
LODE RUNNER
2003.11.05
GAME BOY ADVANCE SP
256M
产品连接图式
LOADING...
USB
PC
GBSP
EZF
ADVANCE
Realtime 256M
支持各种硬件存盘方式
独特的USB下载线，
可扩展支持GBA连网
首创内嵌时钟功能，
支持各种时钟游戏
ADVANCE
诚征全国各地区加盟店
联系电话：0755-26078803 (13316862115)
QQ：583041 E-Mail：beans@163.net
网站地址：www.gba-toys.com



掌机地带

编辑出版：《掌机地带》杂志社
主办单位：中国新闻出版联合有限公司
制　　作：《掌机地带》编辑部
策　　划：陈　浩
编辑部主任：Cotolo
责任编辑：微　风　Taka　寒　羽
好　狼　雪　人
美术编辑：万寒梅
特约撰稿人：圣撰组工作室
未知的路　电子DIY工作室
Yujioh　Windx
企划推广：《掌机地带》发行部
电　　话：010-86584458
地　　址：北京市6511信箱
《掌机地带》编辑部
邮　　编：102218
网　　址：http://www.emu-zone.org
电子邮件：cotolo@gamelive.net
广告代理：雷峻广告
广告许可证：工商广字1121号
出版日期：每月30日
定　　价：人民币　：13元
港　币　：18元

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究法律责任及遭受侵权而带来的所有的损失。

邮购信息

买不到杂志的朋友可以汇款到下面地址邮购《掌机地带》杂志。
邮购地址：北京市6511信箱
收 款 人：掌机地带编辑部
邮政编码：　102218
欢迎邮购，免邮资

CONTENTS

2003年12月 总第二期

掌机游戏前瞻

2 *王国之心 记忆之链
4 *阿童木 阿童木之心
6 *蛊惑狼2
7 *牧场物语 For Girl
8 *明日之仗
9 *炸肉饼3 格拉尼王国之谜
10 *鬼太郎 危机一发

掌机游戏发售列表

11 *12月游戏发售表

掌机硬件大观

12 *各种烧录卡性能对比
16 *21世纪的Walkman
18 *Nokia N-Gage深度剖析

掌机攻略地带

23 *约束之地
35 *忍者神龟
42 *天外魔境 青之天外
50 *马里奥与路易

掌机游戏研究

60 * 双截龙 Advance 技巧攻略

掌机制造

88 *PDA上的FC游戏世界
92 *站在巨人们肩膀上

经典怀旧长廊

62 *Game Boy游戏回味
65 *指尖灵光——棋魂
71 *创意废墟上的金字塔

掌机模拟特区

77 *GBA机战高级动态修改教学

掌机软件介绍

80 *GBA电子小说DIY完全指南
81 *GBA上的Flash影片制作教程
83 *GB/GBC转换工具Goomba
85 *图片与电子书工具PictureBoy

掌机MM专区

94 *游戏MM培养手册（二）

读编往来

96 *读编往来

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

王国之心 记忆之链
(Chain Of Kingdom)

机种：GBA	游戏厂商：SQUARE ENIX	游戏类型：RPG
容量： -	游戏人数：1人	发售日期：2004年预定



文：Taka



不知道未来FF和DQ是否会融为一体？Square Enix成立至今，我们还是切实感受到了这两个昔日“RPG Maker”王者所掀起的游戏热潮，《新约 圣剑传说》、《半熟英雄 VS 3D》等，无一不是目指白金的佳作。如果把Square Enix的发展看作一个游戏，现在她所展现的仅仅是短短的Demo而已，在渐入佳境的未来日子里相信我们自能慢慢从中找到自己的幸福与感动。

首先让我们看看相关资料。



▲《王国之心》的出现让人回想起过去的《武藏传》。

创造游戏的系列品牌不是简单的事，史氏与爱氏过去都成功创立了大批广受欢迎的系列游戏，现今更是与世界卡通巨头Disney携手，准备将《王国之心》进行系列化。PS2的《王国之心》自2002年3月发售以来，已经达到了300多万的销量，可以说成功培养了一个玩家群，以此为契机将游戏系列化再合适不过。而预定于明年在GBA上推出的ARPG《王国之心 记忆之链》就是其中重要棋子，再加上已经提上议程的《王国之心II》，可以预见，明年必将让各位玩家如愿入住王国的梦境！



▲从图中我们可以看到GBA版与PS2版画面效果对比，确实惊人。



《王国之心 记忆之链》与《王国之心II》的相关报道资料。▶

剧情：前作的延续

GBA上这部游戏的剧情将介于《王国之心》1与2之间，我们的索拉将展开怎样的冒险呢。

星夜下空阔的原野 阡陌十字路……

离别的夜空流露着无限惆怅

那些离别的朋友们 不知何日才能重逢

结束了漫长旅程 归宿又在何方呢

远方暗处出现的人 指明了方向

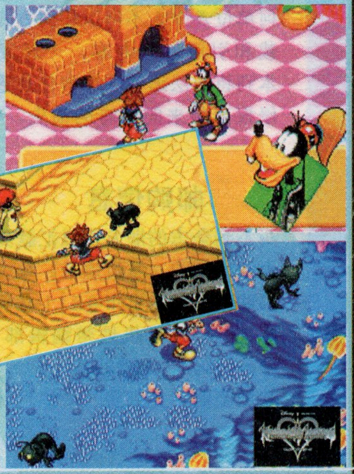
洒满月光的一条小路

似乎通往一个神秘的城堡

虚无缥缈的城内散落着嵌有记忆碎片的卡片

空悬的楼阶又将通往何处……

从公布的图片看来，本作的世界观与前作类似，充满童话色彩的Disney风格仍然占据主导地位。





角色：过去魅力＋新生人气

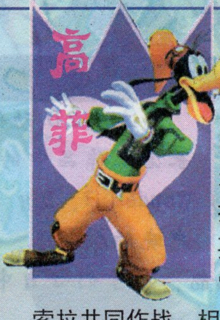




从公布的资料看来，前作活跃的一些角色将继续有着出彩的表演，除此之外还加入了原创角色。除了主角索拉，莉库、卡埃里以及一个灰发的女孩都会进入我们的视线，而Disney方面自然也少不了活跃的角色。至于新的其他魅力角色，相信大家也心里有数吧。不管怎么说，索拉、高菲和唐纳德才是目前最露脸的人物。



游戏的主角，这个发型酷似《FF7》克劳德的小家伙除了超乎常人的正义感，还有着友情至上的信仰，一定会成为玩家们又一个健康偶像。



很忠心的王国骑士队长，争强好胜的性格和热情的天性是其一直保持较高人气的重要原因。在本作它将作为NPC与索拉共同作战，相信其自身的超强运动力一定能在游戏中帮上不少忙。



王宫魔导士，喜欢呱呱呱说个不停的唐老鸭真的很适合念咒文呢，在一些皮粗肉厚的敌人面前，它也可以一显身手、了！

系统：越发绚丽多彩


▲索拉充满自信的表情。


▲谜之黑衣人出现。


▲卡片大战！


▲强烈的雷击魔法。


▲高菲圆舞曲。


▲“邪天使”扮装的克劳德。


▲充满魄力的Boss战。


▲必须搭载飞板才能攻击巨型Boss。

玩家在游戏中控制主角索拉，在不同地方冒险，敌人以及NPC都是在版图上可见的。在与指定NPC对话时，就会出现Event，在对话时角色会表现出丰富多彩的表情（足见Square Enix设定之细致）。而在版图碰上敌人就会立即进入战斗，战斗以卡片形式进行，卡片种类很多，有物理攻击、魔法攻击以及NPC召唤等等。玩家必须善用卡片，作出最好的战略部署，特别在Boss战时，更需讲求战略性！

卡片系统毫无疑问会成为游戏的新的亮点，但经过调整后的最终型究竟会是怎样的呢，相信Square Enix会给我们完美的游戏感觉。

展望：期待之链 SQUARE ENIX

随着新年的日日临近，童话中的“记忆之链”也会很快展现在我们面前，希望这一作品能在GBA上发挥到极致，让“《王国之心》系列”如同Diesny一样贴上全球性标签。而让FF Fans望穿秋水的经典角色们，也要如约而至啊！





机种：GBA	游戏厂商：SEGA	游戏类型：ACT
售价：4980日元	游戏人数：1人	发售日期：2003年12月8日

铁臂阿童木





这款2D动作的《铁臂阿童木》收录了手冢治虫作品中的多个角色，有和登千代子、Wonder 3、Big X等。主角阿童木自然是家喻户晓的人物了，拥有10万匹马力的力量，飞天遁地无所不能，孩子们心目中的小超人。

ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密

文：好狼

游戏故事简介



在近未来的时代里，人类发明了各种各样的机器人为自己服务，甚至与机器人成为了朋友，但部分机器人对人类心存不满，加上一些不法分子想利用机器人进行犯罪活动，于是渐渐产生了想危害人类的恐怖机器人组织。这时候茶水博士创造了阿童木，因为是以原子能为力量源，阿童木拥有10万匹马力的战斗力。为了保护人类，消除人类与机器人之间的矛盾，让人类和机器人和平共处，阿童木与恐怖机器人组织展开了斗争。

人物介绍



阿童木：

这个集合科学力开发而出的超级机器人，拥有善良、勇敢的个性以及巨大的正义感。为了让人类与机器人能成为永远的朋友，阿童木以自己小小的身躯向巨大的邪恶力量进行着不懈挑战。



茶水博士：

研究机器人学的博士，也就是阿童木的“亲生父亲”。在游戏的很多事件中他都将起到很重要作用。



乌兰：

阿童木的妹妹。天真可爱的乌兰，虽然能力有限，但也经常能助阿童木摆脱困境，自己也在这些事件中逐渐成长起来。



天马博士：

傲慢的天才科学家，自我中心的个性使其极端讨厌人类。他的野心就是创作机器人以统治世界。



阿特拉斯：

作为阿童木对手登场的阿特拉斯，拥有毫不逊于阿童木的能力。在游戏中，两人的对决还将继续。



大胡子侦探：

私人侦探，相比起机器人而言，他更喜欢动物们。



田鹫警部：
由机器人引发的事件而使得他异常头痛，因此也产生了机器人畏惧症。游戏第二章登场，为了解决相关事件，他会向阿童木求援。



德川：
德川财阀的总帅，为了让死去的儿子重生，要求天马博士将儿子改造成机器人，从而实行其复仇计划。



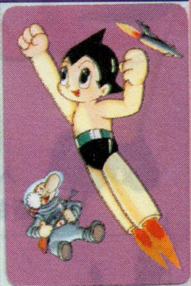
德川代知：
德川总帅小儿子，本来已经过世的他经天马博士的手再度复活。

斯康克：
黑暗街的危险人物，以征服世界为目标加拜金主义的彻头彻尾的反面角色。拥有冷酷性格的他在游戏中作为金三角的手下登场，这回将策划什么危险事件呢……



游戏中的动作





本作以动作招数多样为主要卖点，看过原作的玩家应该都记得其中那些五花八门的招式吧，如“手臂激光炮”、“飞拳攻击”、“屁股机关枪”等等，这些招式都将在游戏中完美重现。结合各种招式能以各种方式虐待敌人，爱好动作类的玩家最喜欢就是将敌人踢上半空再一顿“按摸”让敌人在半空好好享受，加上越来越高的Hit数，想想就让人兴奋。



▲单击A键为跳跃，跳跃中同时按下十字键和A键可打开脚上的喷射器飞行一段距离，如果使用得好的话可以连续飞行哦！



▲按十字键的下的同时按B就能使出“连踢”的技能，在一段时间内连续攻击（这好象是春丽的绝招），在被许多敌人包围时使用这招非常有效！



▲双击十字键，可向前冲刺。这招应该与攻击无关吧！



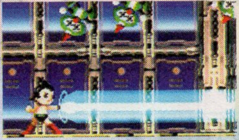
▲将A和B键一起按能一口气将敌人冲开的“EX冲刺”。



▲按十字键的上的同时按B就能使出“手指激光炮”，这可以攻击远方的敌人，还可以穿透，属于相当强的范围攻击。



▲按L键可使用“机器手枪”的范围攻击，还能对敌人产生麻痹效果，然后给予敌人追加攻击。



▲按R键可使用最强的原子武器“手臂原子炮”，将前面敌人一网打尽。



▲单击B键为“打”，连续“打”4下会转化为“踢”！也就是说第4下是重击吧！

能力升级





游戏中阿童木的攻击要受到“阿童木之心”限制，在不断与友方角色接触后，这项能力就能逐渐成长，从而引发其他各项能力的提升，这个东东的具体情况还有待于我们自己在游戏中体会。不过从画面中我们可以清楚看到阿童木各项能力的选择性提升（有点类似《红侠乔伊》）。





LIFE　提升体力的最大值。
PUNCH　提升拳脚攻击威力。
LASER　提升手臂激光炮的威力。
SHOT　提升机关枪的威力。
JET　提升连续能力，包括连击数以及飞行距离。
SENSOR　提升感光和声音的生化中心系统。



古惑狼2



文：好狼

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ACT
售价：4980 日元	游戏人数：1-2 人	发售日期：2003 年 12 月 4 日



“《古惑狼》系列”在GBA上推出的第二作定于12月4日发售，相信许多玩家对该系列都相当熟悉。从PC到PS及许多主机上都有其作品，其简单的操作性无论大人还是小孩都能容易上手，极强的游戏性也深受玩家们的喜爱。这次的新作中加入了许多新的关卡及交通工具，还有新的动作，二人连线对战等功能。



游戏剧情

邪恶博士N_Toropi想利用古惑狼的力量来征服这世界，于是从异次元世界里招来了神秘的催眠师N_Trance，让他用催眠术操纵古惑狼。计划的实施首先由古惑狼的同伴们开始……面对同伴们被催眠操纵及绑架，古惑狼能做些什么呢？为了拯救同伴，为了拯救地球，古惑狼再一次站出来了！



▲幕后的元凶邪恶博士。

▲来自异次元世界的催眠师。

▲这个眉毛粗大一看就引人发笑的奇怪家伙又是什么来头呢？



▲CR滚动的胶囊关卡，刺激惊险万分！（如上左图）

▲滑水关卡，再不快点要被吃掉哦！（如上中图）

▲宇宙空间关卡，想不通！GBA的按键能顺利玩这个关卡么？（如上右图）

游戏中的新要素

新作中加入了相当数量和种类的关卡，关卡数达29个之多，除GBA上原作的横版卷帘式关卡外还加入了CR滚动胶囊3D关卡及3D滑水、宇宙空间等关卡，以及可以使用古惑狼以外的角色进行游戏的关卡。多种多样的游戏方式使得玩家们即使是多次重复游戏也不容易感到厌倦，而且可以通过缩短关卡的游戏时间超越自己中找到乐趣。

游戏中还加了5款新型交通工具，如直升背囊和魔法飞毯等，既新潮又复古，好象有点矛盾。不过使用这些工具能轻松越过障碍，这样就能省时省力了！



▲老版关卡，横版卷啊卷！

作为主角的古惑狼当然要有新能力啦！新作中古惑狼能使用高跳及滑行，高跳又高又远，而滑行则可撞飞敌人，加上原来的陀螺式旋转攻击不就近乎完美？



▲直升背囊，科技真发达！



▲魔法飞毯，发达科技背后的神秘！

二人连线对战模式

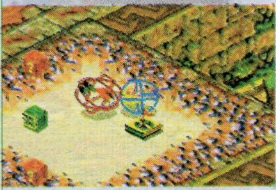
吸收了许多游戏的经验，古惑狼也可以通过GBA通讯电缆与朋友连线游戏。连线模式包括3种小游戏，滚胶囊和赛跑等，不过仅限于对战，如果有双人故事模式就好了。



▲古惑狼系列历史上最大的跳跃，真的好高！

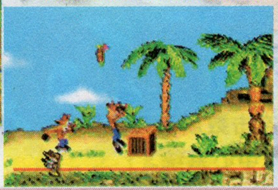


▲古惑狼系列历史上最强的滑行，敌人飞那去了？



▲滚球对撞，不是要把对手撞下悬崖才算赢吧！

▼看谁跑得快！那个是我的啊？



初心者模式

假如你是游戏的初心者（新手），或者首次玩“《古惑狼》系列”游戏，就可以通过开始的初心者模式（教学模式）轻松学习游戏的操作，因为“《古惑狼》系列”毕竟是老少咸宜的游戏哦。



For Girl 牧場物語 矿物镇的伙伴们



文：好狼

机种：GBA	游戏厂商：Marvelous Interactive	游戏类型：RPG
售价：4800 日元	游戏人数：1 人	发售日期：2003 年 12 月 12 日



《牧场物语 矿物镇的伙伴们》在GBA上取得成功后，应女性玩家的要求，Marvelous Interactive又公布了《牧场物语矿物镇的伙伴们For Girl》（也就是女生版）。不知道为什么女性对象的游戏大多与恋爱有关，大概是因为有一段浪漫美好的爱情故事是大多数女生的梦想吧。

游戏片断



▲放牛放羊是不是就能有牛肉羊肉呢？



▲钓鱼可以陶冶情操吧。



▲看料理高手的表演。



▲与男生之一在山顶约会。



▲好大筐的收获！



▲好可爱的小精灵，是工作上的好帮手吧！



▲在神父和亲友的祝福中我们结婚了，老公对我说：今后我们两个人一起加油吧！

游戏简介



▲谁是你最心仪对象？



▲谁是你最强竞争对手？

本次新作中女主角就是在牧场的里一边生活一边为爱情奋斗。爱情的对象是5个男生，主角会使用自己收集制造的材料做成料理，并向心仪的男生展开爱情攻势，英雄难过美食关啊，最终的目标当然是两人双双步入教堂咯（当然，别忘了你的对手们哦）！喜欢《牧场物语》的男性玩家们不必再为GF反对自己游戏而烦恼了，将此游戏推荐给GF相信一定能引导她进入游戏世界哦~

连动系统

GBA与NGC游戏连动的代表应当属《口袋妖怪》。据悉，即将发售的这款“For Girl”也将加入这一功能，具体体验还是等到12月12日吧。

PS 版的“For Girl”

大家不妨再回顾一下1999年于PS上推出的《牧场物语 For Girl》，两者的游戏目的应该是一致的，但今天的GBA版应该会注入一些更吸引人的要素，广大MM玩家敬请期待吧。











文：好狼

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：SPT
售价：4980日元	游戏人数：1-2人	发售日期：2003年12月4日

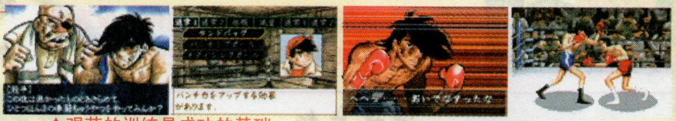
明日的丈！



拳击漫画的代表作。主角矢吹丈是一个风一样的男子，曾经和拳坛名将力石彻决战并将其击败，彻因故遂死。丈认为是自己的过失，沉寂一时，在拳击界默默地努力，后来越级挑战世界拳王荷西米杜沙，苦战落败，最后矢吹丈将生命燃烧剩余白色灰烬，沉睡不起……

明日之丈 赤红燃烧！

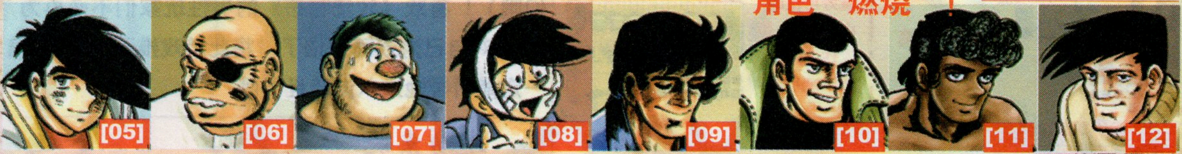
系统"燃烧"！


▲艰苦的训练是成功的基础。 ▲训练千日，比赛一朝。


▲比赛中体力和精力的显示。 ▲选手图鉴。

小拳王矢吹丈的目标是世界冠军作，我们在GBA版中磨练矢吹，帮助其完成这个目标。本作中出现的大部分对手都是原作中熟悉的角色。比赛中会显示两选手的体力和精力，如果有精力可以使用必杀和承受对方的攻击。在练习过程中，矢吹可向教练丹下段平询问练习方法、体重增减及吃饭等建议，更好地锻炼自己，这多少也带有点育成游戏的感觉。游戏中还可查阅各对手的比赛记录而选择挑战对手，别的角色也在为世界冠军的目标前进哦。接上GBA专用通讯电缆后可实现与2P对战，不知道平时的锻炼结果是否会对连线对战有影响呢？

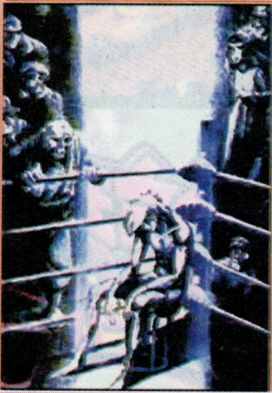
角色"燃烧"！





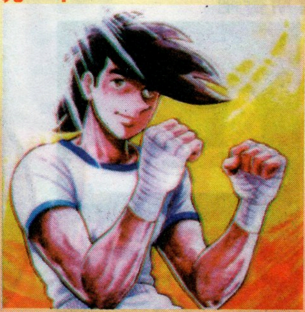
[05]矢吹　丈：拥有锐利的感观和无论怎样的逆境都会爬起来的斗志，那个就是矢吹。
[06]丹下段平：矢吹的教练员。
[07]西　宽一：鉴别所的老板，对拳击认识不大，但庞大的身躯能造成极大的威力。
[08]青山まもる：段平教矢吹时间接教给他防御的技巧，可防御任何攻击，并在对方攻击的间隙中反击，成为他得意的技能。
[09]力石　徹：被称为"年轻的杀手"的男人，出拳时的破坏力只能用恐怖来形容。
[10]ウルフ金串：轻量级的新人王，和矢吹交战多次，相当有技术的人。
[11]カーロス・リベラ：被称为"无冕的帝王"的拉丁美洲男子，隐藏实力的"秘密武器"是必须要注意的角色。
[12]金龙飞：被称为"电脑拳击手"的选手，有在战争中亲手杀死自己父亲的冷血经历，相当可怕的人物。
[13]ハリマオ：称为"马来西亚的野兽"的人，拥有天生的拳击意识。
[14]ホセ・メンドーサ：现任轻量级世界冠军，号称"完美的拳击手"。

冬日"燃烧"！



我要的是，那种能在一瞬间燃烧得很通红、很激烈，最后只剩下雪白的灰烬
没有一丝一毫不完全燃烧。我不是为了责任、人情才去打拳击，我之所以执着于拳击是因为我喜欢它，喜欢那种打得你死我活、令人抓狂的充实感觉。
——矢吹　丈





寒冷令人不自觉疏懒起来，别忘了身体才是游戏的本钱哦。在严寒的冬日玩玩这样的游戏，让你的热血燃烧吧（笑）。

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ACT
售价：4980日元	游戏人数：1-4人	发售日期：2003年12月11日



炸肉饼3 格拉尼王国之迷

文：好狼

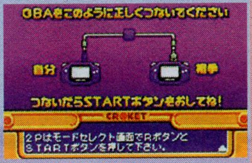
恶搞逆袭！



日本人气漫画《コロッケ！》改编的GBA游戏的第三作，经过多次冒险后“炸肉饼”主人公们终于可以悠闲一会了，坐船到南边的乐园辣椒岛度假。可惜好景不长，他们突然被一个神秘的骑士团袭击……围绕着这岛屿古老传说的巨大阴谋向他们悄悄逼近，为了阻止魔王的复活，“炸肉饼”们挺身而出！

热闹激斗！

这是本游戏的卖点之一，即通过联机线，与朋友携力奋战。从公开的游戏画面看来，这回能够实现4人的大乱斗。还记得过去的《幽游白书 魔强统一战》么，那时的喧哗激斗现在由另一群小子在另一平台演绎咯。

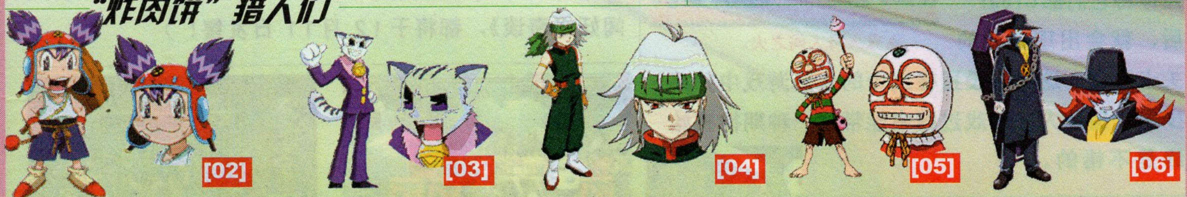


▲联机画面。



▲火星撞地球的热斗！

“炸肉饼”猎人们



[02]克罗凯特：蕴含未知能量的神秘少年猎人，必杀技——“汉堡包”！
[03]维斯塔：是个非常善于算计的家伙，但与克罗凯特相遇后性格逐渐改变了。
[04]里索德：性格坚强的猎人，必杀技同样爆裂——“108机关枪”！
[05]布林布林：喜欢手持便便的恶趣味猎人，但是在他恶搞的面具下却隐藏着不为人知的另一面。
[06]冯特沃：突然出现在克罗凯特面前的谜之猎人，他的来意还有待进一步发掘。

原创要素



▲强悍的原创角色。

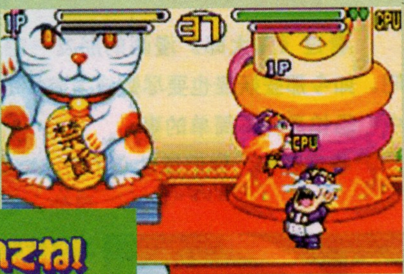
在今次的游戏中，坚本先生特意为故事创作了一些原创人物，当然少不了他们的原创必杀技，看来我们的主人公们要面临强敌恶战了。



▲乱舞系必杀！

游戏模式

除了正常的剧情模式外，游戏还设有一个修行模式，在这里你会遇上碰上更了不起的人呢。另外游戏还设有密码，这究竟是用于续关还是选隐藏人物的呢。



▲传说中的猎人登场！



(=PassWord……



文：Taka

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ARPG
售价：4980 日元	游戏人数：1 人	发售日期：2003 年 12 月 11 日

鬼太郎 危机一发！妖怪列岛

鬼太郎旋风！





如今 GBA 的风头真是势不可挡，除了众多原创游戏支持外，动漫题材的作品也成为不可忽视的力量。水木茂大师笔下的这部《鬼太郎》如今欲以三连弹的势态，在 GBA、PS 和 PS2 上掀起一股强劲的“鬼怪”旋风！（PS 版名为《鬼太郎逆袭！妖魔大血战》；PS2 版为《鬼太郎　异闻妖怪奇谈》，都将于 12 月 11 日发售！）

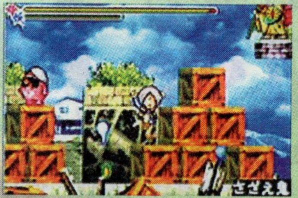


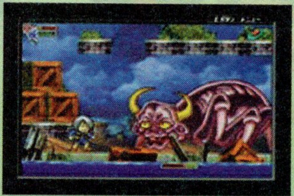
鬼太郎灭怪之道

为了消灭邪恶妖怪拯救人类，鬼太郎在 GBA 上回归。游戏有 8 个常规关卡，而当你将它们都 Clear 后，就会出现隐藏的关卡出现。这样的设置在当今的众多游戏中并不少见，但让人在游戏过程中能带着一种期待感始终是不错的。


▲鬼火与人间之火。




▲熟练运用各种运动技巧。


▲鬼太郎大战甲壳牛！

鬼太郎 Action


▲召唤 NPC 攻击？！

动漫原作中鬼太郎的攻击招式都将一一再现，但经水木先生透露，这回的 GBA 版里鬼太郎将给我们展示原创技能！某些地方正是要运用这些技能才能通过，其重要性可见一斑。



最吸引人的隐藏要素

看过《鬼太郎》漫画的朋友一定对其中那千奇百怪的妖怪怀有深刻印象吧。如今那些妖怪也要尽数成为游戏的一份子，将超过 100 种的妖怪尽收入图鉴中，恐怕是件不简单的事。

收集狂们，你们该动心了吧。据称在将图鉴完成之后，还可以获得秘宝！另外，每个关卡的游戏评定和关卡占有率也会影响到这些秘宝的获得。这听起来似乎有点困难哦，但没有任何挑战性的游戏又有谁会感兴趣呢。





在游戏剧情中，将会透露一些甚至在原作中都没阐明的细节，这一定是令原作 Fans 最心动的地方吧。从发烧角度而言，这确实可以看作是这部作品的最大卖点，希望不会令大家失望。



12月掌机游戏发售列表

GBA

发售日期	游戏名称		厂商	类型
1	Sword of Mana	新约圣剑传说	NINTENDO	ARPG
	Woody Woodpecker in Crazy Castle 5	疯狂城堡的啄木鸟5	KEMCO	ACT
	Ultimate Card Games	终极卡片游戏	TELEGAMES	TAB
2	Mission Impossible: Operation Surma	碟中谍	ATARI	ACT
4	あしたのジョーまつ赤に燃え上がれ!	明日的丈 火红燃烧!	KONAMI	FTG
	クラッシユ・バンディクーアドバンス2	蛊惑狼A2	KONAMI	ACT
	パワプロクンポケット6	力量职业口袋棒球6	KONAMI	SPG
	みんなの王子样	大家的王子	KONAMI	PUZ
	ソニックバトル	索尼克Battle	SEGA	ACT
	Ultimate Winter Games	终极冬季运动	TELEGAMES	SPG
5	シナモロール ここにいるよ	西那莫若尔 在这里	IMAGENEER	不明
	希尔瓦尼亚家族妖精最爱不思议之树		EPOCH	不明
	怪兽玩具DYNADEBAIS 2 凤凰		ロケットカンパニー	不明
	怪兽玩具DYNADEBAIS 2 龙		ロケットカンパニー	不明
	学园战记ムリヨウ	学园战记无量	M.T.O.	RPG
6	ファインディング・ニモ	海底总动员	YUKE'S CO.	ACT
8	Activision Anthology Activision	经典合集	ASPYR	ETC
9	Yu Yu Hakusho: Spirit Detective	幽游白书：灵力侦探	ATARI	RPG
	Baldur's Gate: Dark Alliance	柏得之门：暗黑联盟	UBISOFT	RPG
	CT Special Forces	CT特种部队	HIP INTERACTIVE	ACT
10	Wade Hixton's Counter Punch	Wade Hixton反击拳	DESTINATION	SPG
11	ゴジラ怪兽大乱斗アドバンス	哥吉拉怪兽大乱斗	ATARI	FTG
	妖怪列岛 鬼太郎 危机一发！妖怪列岛		KONAMI	ACT
	コロッケ！3グラニュー王国の谜	哥洛克！3	KONAMI	ACT
	任性的妖精 米尔莫！8人的时之妖精		KONAMI	AVG
12	スーパードンキーコング	超级大金刚	NINTENDO	ACT
	洛克人EXE4锦标赛 蓝月亮		CAPCOM	RPG
	洛克人EXE4锦标赛 红太阳		CAPCOM	RPG
	魔卡少女樱 樱花卡片DE迷你游戏！		TDK	ETC
	牧场物语 米诺罗镇的伙伴们 女孩版		MARVELOUS	ETC
	金色的卡修！！高呼吧！友情的电击		BANPRESTO	不明
15	Max Payne	英雄本色	ROCKSTAR GAMES	STG
	The Sims: Bustin' Out	模拟人生	ELECTRONIC ARTS	SLG
	King of Fighters EX2: Howling Blood	拳皇EX2	ATLUS SOFTWARE	FTG
17	Need for Speed: Porsche Unleashed	极品飞车：保时捷	DESTINATION	RAC
	R-Type III		DESTINATION	STG
18	メダル オブ オナー アドバンス	荣誉勋章A	ELECTRONIC ARTS	ACT
	美人鱼节奏Pichi Pichi Pitch聚会		KONAMI	ETC
	铁臂阿童木		SEGA	ACT
	简单2960朋友系列Vol.3		D3・PUBLISHER	PUZ
	简单2960朋友系列Vol.4		D3・PUBLISHER	PUZ
22	Need for Speed Underground	极品飞车地下狂飙	ELECTRONIC ARTS	RAC
预定	お茶犬の部屋 小狗的房间		M.T.O.	SLG
	みんなのソフトシリーズ 围棋	大家的游戏系列围棋	SUCCES	PUZ

N-Gage

16	FIFA Soccer 2004	FIFA足球2004	EA SPORTS	SPG
	Marcel Desailly Pro Soccer Marcel	Desailly职业足球	GAMELOFT.COM	SPG
	NCAA Football 2004	NCAA橄榄球2004	SPORTS	SPG
	Rayman 3	雷曼3	GAMELOFT.COM	ACT
	Red Faction	红色集团	THQ WIRELESS	STG
	Taito Memories	TAITO经典合集	TAITO	ECT
	Tom Clancy's Splinter Cell	分裂细胞	GAMELOFT.COM	AVG

（注：12月无WS游戏发售，另感谢WRG友情提供资料）

各种烧录卡性能对比

文：Flash Man

各种烧录卡性能对比表

	压缩	金手指	存档支持方式	烧录接口	烧写速度	时钟	软复位	耗电量
GBALinkZIP	支持	增强支持	SRAM 其它软件支持	并口直接电缆连接	中	不支持	支持	大
EZ1	不支持	不支持	SRAM 其它软件支持	USB1.0 单独烧录器	快	不支持	部分支持	略小
EZ2	不支持	支持	SRAM，部分 FLASH EEPROM 软件支持	USB1.0 单独烧录器	快	支持	支持	略小
XG1	不支持	不支持	SRAM 其它软件支持	USB1.0 单独烧录器	未知	不支持	不支持	略小
XG2	不支持	不支持	SRAM，部分 FLASH EEPROM 软件支持	USB1.0 单独烧录器	未知	不支持	部分支持	大
EZFA	不支持	不支持	SRAM，部分 FLASH EEPROM 软件支持	USB 直接电缆连接	最快	只支持口袋妖怪	部分支持	略小

	菜单界面	不插卡玩 NES 游戏	密码	直接加载 NES 游戏	合卡兼容性	参考价格(64M/128/256)
GBALinkZIP	图形化中文化	支持，并可直接加载多 NES	独特卡带密码 支持单独 ROM 密码	支持	较好	216/316/466
EZ1	图形化中文化	不支持	卡带密码	不支持	较好	XX/330/570
EZ2	图形化中文化	不支持	卡带密码	不支持	一般	XX/490/750
XG1	英文	不支持	不支持	不支持	较好	XX/350/468
XG2	英文	不支持	不支持	不支持	较好	XX/350/580
EZFA	图形化英文	支持	不支持	不支持	好	XX/449/590

注：

①烧写速度分级：慢，中，快，最快。

②耗电量分级：大，略大，中，略小，小。

③合卡兼容性：较好，好，最好。

④烧录软件使用：GBALinkZIP 使用 3.60 版；EZ1 使用 2.06 版；EZ2 使用 1.04 版；XG1 使用 2.21B 版；XG2 使用 2.23 版；EZFA 使用 0.99 版。

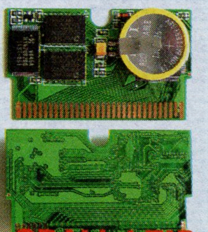
⑤XG 卡带的烧写速度问题：因为 XG 使用的是 INTEL 的旧 FLASH 芯片，所以不同的卡带在烧写速度上差异比较大，比如一张 256M 的 XG1 卡带烧写两个 32M 的游戏所需时间达到了 142 秒，而一张 128M 的卡带烧写同样的两个 32M 游戏用时 104 秒，所以 XG 卡带的烧写速度无法比较。



各种卡带的特殊功能详细介绍及特性比较

(1)压缩

压缩功能是 GBALink 独创的一项功能。在电脑上，我们会经常用到各种压缩工具，比如 ZIP 工具、RAR 工具等，利用这些工具可以把文件进行压缩，压缩后文件会变小，这样我们有限的硬盘就可以容纳更多数据了。但在 GBA 上实现压缩功能是几乎不可能的，一方面，GBA 的性能有限，很难跑得动这些解压缩程序，即使能够运行，解压缩速度也难以接受；另一方面，GBA 的内存很小，无法存放解压缩后的数据。但 GBALink 却创造性利用一种特殊 FLASH 芯片的特性，以及高超的软件技术在 GBA 上实现了



-GBALinkZIP-

压缩功能。

GBALink的压缩功能可将压缩后的ROM文件直接烧写到卡带中，因为压缩后的ROM文件变小，所以在卡带容量不变的情况下，就可以写入更多的游戏。

GBALink软件提供了两种压缩方式，专用压缩格式和ZIP格式。在实际使用中发现，专用压缩格式在压缩比上接近ZIP格式，但解压缩速度要远远快于ZIP格式。

压缩比：

不同的ROM，其压缩比也不同，比如编号为1212的ROM《超级马里奥4》，原容量为32M，专用格式压缩后为21M；编号为1211的ROM，原容量也为32M，但专用格式压缩后仅为7M。但总的来说，专用压缩格式在压缩等级为高的情况下，压缩比接近ZIP压缩格式，略低于ZIP格式。比较平均的来说，卡带可容纳的数据量都能接近于双倍卡带容量。

解压缩时间：

32M的ROM　超级马里奥2　解压缩时间为11秒
64M的ROM　光明之魂中文版　解压缩时间为29秒
这个解压缩时间个人认为是完全可以接受的。

(2)金手指

目前具备金手指功能的系统有两种，一种是EZ2，一种是GBALink。

EZ2是最先推出金手指功能的。它可以在PC端选择金手指文件，并烧写到卡带中，实现了金手指功能，但EZ2在使用过程中有几点不是很方便：

①当需要开启金手指功能时，要在下拉框中手动选择金手指文件，因为列出的文件非常多，所以选择起来非常不方便。

②金手指的功能选项只能在PC端选择，一旦选择好，烧写到卡带中后就不能再改变了。这样对于道具选择、关卡选择就非常不方便，因为道具和关卡都比较多，可能需要经常改变选项，这就需要连接到电脑，重新烧写才可以改变。

③在游戏中，虽然可以随时打开或者关闭金手指功能，但没有任何提示，在使用时很难知道金手指功能究竟是开着还是关闭。

GBALink在3.60版软件也开始支持了金手指功能，在使用中发现GBALink的金手指功能较EZ2的金手指功能来说，使用更加方便，功能更加强大。

GBALink金手指主要功能：

①在选中某个游戏，编辑游戏属性时，会看到对应的金手指文件已经出现，这样开启金手指功能时无需手动选择对应的金手指文件。这是非常体贴用户的做法。

②金手指是比较流行的CHT格式，并且支持玩家自己升级，不必受软件版本的限制。

③在GBA上可以自由选择金手指的各项功能。

个人认为这是最突出的一个特点，因为目前只有专用的金手指卡才具备这种功能，并且金手指卡的这种功能做得非常弱，因为可供选择的金手指项目太少，根本无法与GBALink的金手指功能相比。

④在GBA上选择金手指时，金手指项目可以显示中文和日文。这一点金手指卡也做不到。对于我们来说，金手指项目能够以中文显示实在是太方便了。

⑤金手指功能和软复位配合，实现了软复位后还保存上次选择的金手指状态，对于金手指项目多的游戏，当我们再次进入游戏方便重新调整金手指的状态。

⑥在游戏中随时打开或者关闭金手指功能时按键具有暂时白屏提示，这一点对用户来说更加直观，知道按键是否有效。

总的来说，个人认为GBALink的金手指功能已经远超过市面上的金手指卡。就该项功能而言，目前尚无敌手。

(3)存档支持方式



因为GBA游戏有不同的存档方式：SRAM，EEPROM，FLASH，所以需要不同的方法来解决存档问题，在这一方面各种烧录卡解决得还是不错的。各种烧录卡在硬件上都是使用SRAM来存储游戏存档，其中EZ2和EZFA除了在硬件上支持SRAM存档方式外，还用硬件模拟来支持了部分FLASH存档方式，而GBALinkZIP、EZ1、XG1、XG2均使用软件补丁方式来支持FLASH存档方式。至于EEPROM这种存档方式，各种烧录卡均是采用软件补丁方式来实现。

大家可能会有一点疑惑，EZ2和EZFA均是号称完美硬件FLASH存档支持，这里为什么说EZ2和EZFA只支持了部分FLASH存档方式呢。

这是因为FLASH存档方式还具有多种格式：FLASH、FLASH512、FLASH1M、DACS FLASH，比如《口袋妖怪》和《超级玛丽4》就是用FLASH1M的格式，这都需要额外的软件补丁来支持。

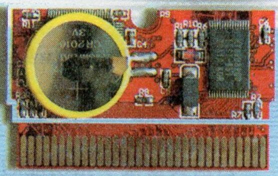
实际上，对我来说不管是软件支持还是硬件支持，只要能够对各种游戏的存档都完美支持就足够了。而目前来说，各种系统都做得比较好。

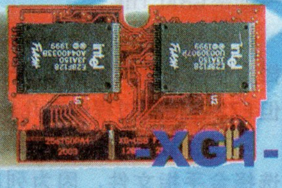
(4)烧录接口和烧写速度



采用不同的接口方式直接影响了烧写卡带的速度。EZ、XG、EZFA均是采用USB接口，烧写速度快于采用并口连接的GBALinkZIP。其中EZFA采用USB接口并且软件上优化的很好，达到了最高的烧写速度，而GBALinkZIP采用低成本低售价的并口方式也达到了不错的烧写速度，这一点也算是难能可贵的了。

(5)时钟





说起时钟功能，这要说说《口袋妖怪》这个游戏了，该游戏相信GBA玩家没有不知道的，正是因为其拥有时钟功能才使得这个游戏更具有活力。通俗说，时钟功能就是在卡带中内置一块芯片，以此控制游戏在它所指定的时钟状态下运行。在主机关闭电源时，时钟仍然保持运行状态，因此很多游戏中的特殊时间就可以按照硬件的时钟来启动而不受固定的程序流程约束。

EZ2和EZFA支持时钟功能，《口袋妖怪》这个游戏在这两块卡带上运行得十分完美，而且这个时钟还可以做为电子表来观看时间，非常实用。

但这个时钟也不是万能的，后来推出的大作《我的太阳》，因为采用不同的硬件时钟，给EZ2和EZFA带来了不少麻烦，这款游戏刚刚推出时EZFA需要关闭时钟功能、EZ2需要特殊打过补丁的ROM才能运行这个游戏。不过EZ2的最新版软件已经把这个问题解决了，可以正确使用时钟功能，EZFA的最新版软件还只能烧写1161《我们的太阳》美版来运行（日版还是死机），而且时钟功能还是不能使用。

(6)软复位

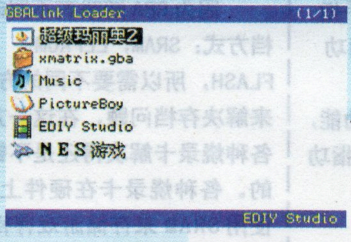
具有软复位功能的卡带，可以在游戏中按下特定的组合键返回合卡游戏菜单或游戏复位，这样可以减少重复开关机次数，延长GBA的寿命。

这个功能GBALinkZIP和EZ2做得比较好，支持的游戏都比较多。GBALinkZIP是调用BOMA来完成软复位功能，据BOMA的资料来看可以支持99%的游戏，并且对于新游戏也可以不用更换新版本软件就可以支持。EZ2使用其它方式完成软复位功能，据说支持95%的游戏，但需要不断升级新版本软件才能支持新出的游戏。

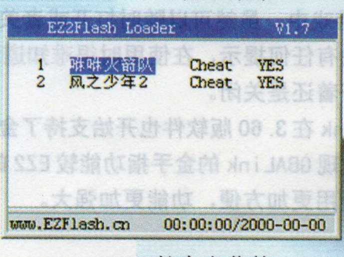
(7)菜单界面

各种烧录卡的合卡菜单界面各有千秋，界面抓图如下：

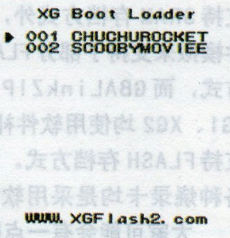
GBALinkZIP的合卡菜单



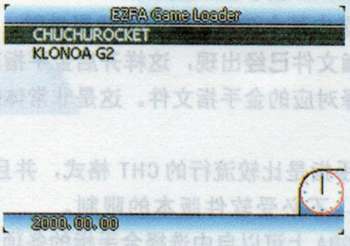
EZ1，EZ2的合卡菜单



XG1，XG2的合卡菜单



EZFA的合卡菜单



GBALinkZIP和EZ1，EZ2支持中文游戏名的显示。

EZ可以支持中文游戏名，但中文名长度有限制，最长只能显示6个中文字符。其中值得一提的是GBALinkZIP的合卡菜单，合卡中游戏的中文名允许的长度达到了36个字符，方便了长游戏名的显示，并且在软件上支持自动加载中文名、英文名或ROM名，另外还自动识别各种ROM（游戏ROM、电影ROM、音乐ROM、NES游戏ROM等），并能用图标来显示ROM的类型，更加直观方便。

(8)不插卡直接玩NES游戏

GBALinkZIP和EZFA都是采用直接电缆连接的烧录方式，所以均支持不插卡带直接上传符合MultiBoot格式的小GBA游戏。游戏大小因为受GBA的限制只能达到2Mbit（256K字节），但因为NES游戏一般都比较小，所以这个空间用来玩NES游戏十分不错。但EZFA因为软件还不完善，最新的0.99版只能上传用其它软件制作成的GBA格式NES游戏，并且这个功能也不能直接支持ZIP压缩的GBA小游戏。而GBALinkZIP则支持得很好，不但支持直接加载多个NES游戏，还支持直接加载ZIP格式的NES游戏。

(9)密码

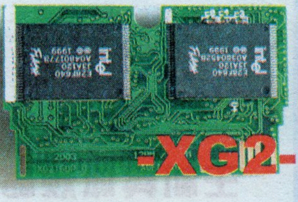
密码功能可以按玩家要求在进入游戏之前或进入合卡菜单之前输入密码，从而实现游戏、图片、图书自己独享。

EZ1，EZ2支持卡带密码，密码使用26个英文字母、数字和部分符号，在GBA上用上下左右键来选择输入。

GBALinkZIP除了支持卡带加密码，还支持对单独的ROM加密码。并且密码也设计的比较独特，是使用GBA自身的按键组合来完成的，比如可以用“↑↑↓↓←→←→BABA”来做为密码，这样在GBA上输入也十分方便，只要按下相应的按键即可，十分贴近玩家。



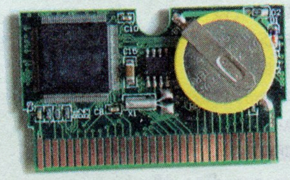


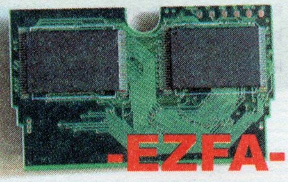


(10)直接加载NES游戏

GBALinkZIP支持直接在PC软件上加载NES游戏，直接制作成GBA＋NES游戏的合卡，这个是其它烧录卡都不具备的功能。其它的烧录卡均需要自行用其它的软件制作GBA格式的NES游戏后才能用软件加载。







(11)合卡兼容性

合卡兼容性主要受两个因素的影响，一个是卡带的剩余空间，一个是合卡菜单的大小。

GBA上的游戏分为32M、64M、128M，都是整数倍。而烧录卡的容量则分为64M、128M、256M等，都是GBA游戏的整数倍。

所以128M的卡带恰好可以装下4个32M的游戏或者两个64M的游戏，实际上很多游戏都不是占满32M或者64M的，所以都会或多或少有一些剩余空间。

但如果游戏容量非常满，这样就没有足够的空间来放合卡菜单程序了，导致无法合卡的问题。

另一方面，如果合卡菜单程序太大，同样会造成合卡兼容性的下降。

GBALinkZIP的合卡菜单容量及位置动态分配，菜单容量最小15K，或者因为找到合适位置，而不占用正常的剩余空间。

而且因为GBALinkZIP具有压缩功能，所以如果任意选择一个游戏进行压缩，均会多很多剩余空间，完全可以容纳下合卡菜单，所以说GBALinkZIP对于合卡兼容性可以说是最好的。

EZFA的合卡菜单固定占用卡带头部的16K空间。

EZ1，XG1，XG2合卡菜单固定占用卡带头部的32K空间。

EZ2合卡菜单固定占用卡带头部的128K空间。

至此，笔者就简单将各种烧录卡的主要特性做了一个简单的评测，这其中借鉴和参考了格烧录卡厂商提供的大量数据支援（尤其感谢GBALink），其中有些数据由于条件所限只能进行主观预测，请多多疏漏之处还望各位读者指正，谢谢。

21世纪的Walkman——PSP前瞻

文：最恨苦瓜

2003年11月4日，Sony在纽约举行了企业战略发布会，SCE社长久多良木健在会上公布了万众期待的PSP的概念设计图！

久多良木健：Sony与你同在！

"Sony is always beside you"，SCE社长久多良木健以这句话作为自己报告《Power of Technology》的结束语，这也意味着Sony打造21世纪娱乐新体验计划的全面铺开：Sony的七大子公司SS（Sony Semiconductors）、SE（Sony Electronics）、SCE（Sony Computer Entertainment）、SPE（Sony Pictures Entertainment）SME（Sony Music Entertainment）、DCE（Digital Consumer Electronics）和SBE（Sony Broadband Entertainment）将联合推动21世纪新一代娱乐革命！PSP（PlayStation Portable）作为久多良木健Mobile CE（移动电子娱乐）计划里面的一个不可缺少部分，其概念图一公布就引起了业界普遍的关注，这款性能接近PS2的超级掌机最终将以怎样的面貌呈现于我们面前呢？



剖析：关于概念图和规格的纸上谈兵

尽管最终PSP的造型可能与这张概念图完全不同，不过我们还是可以从中看出Sony想要在这款史上最强的掌上游戏机上体现的一些设计元素。

主机具体规格配置

处理器：
- 32位MIPS R4000微处理器
- 128Bit总线
- 1-333频率 电压1.2伏特
- 8M eDRAM主内存
- 2.6G的总线带宽
- 浮点运算 2.6亿
- 3D图象增强指令
- I、D 缓存

图象处理：
- 2MB显存
- 5.3G显存带宽
- 最大3300万每秒的多边形处理能力
- 每秒6亿6千4百万象素填充率
- 3D曲面运算和3D多边形引擎
- 支持压缩纹理、硬件剪辑、
- 支持贝塞尔曲线、全屏抗锯等
- NURBS建模功能
- 24位真彩

音频：
- 3D环绕 7.1音道
- VME 数字音频处理器
- 可转换数字信号处理
- 每秒50亿次运算
- 支持数字解码器
- 支持MP3、 AAC
- 以及 ATRAC3音频格式

外设：
- UMD（Universal Media Disc）
- 60mm光碟
- 660nm镭射二极管
- 1.8GB容量
- 11Mbps传输速率
- AES crypto system
- 防震
- Unique disc ID
- Regional code system
- Parental lock system
- Repeat ordering system

其他规格：
- 4.5英寸16:9宽屏背光式TFT液晶显示480*720象素24位真彩
- 无线LAN（802.11）
- USB 2.0
- AV in/out
- 立体声耳机
- MPEG4 AVC视频解码
- IrDA 红外线数据协议
- 记忆体
- 锂电
- 外接插口



就外观而言，扁平的按钮与光滑的机身浑然一体，看上去更象一个手持媒体设备，这一点显示出Sony的精明，即使是非游戏玩家也完全有可能被这酷酷的外型吸引而买来听音乐、看电影和欣赏图片！左下角有个小孔专门用来系手带，从这一小小的饰物就能反映出Sony在电子消费品上的用心和擅长。从图上看，PSP应该会比GBA要宽一点，厚度则无法估计。

屏幕应该是最值得玩家欢欣鼓舞的吧：PSP吸取了GBA的经验教训，采用背光式TFT液晶屏幕；4.5英寸16:9宽屏，画面比N－Gage

和GBA都要大；480*720象素，24位真彩。不过这款概念图非折叠式的机身设计导致了屏幕完全暴露出来，要保护屏幕就必须要有屏幕保护盖才行，不然很快就会变成大花脸的。

再次见到那“圈叉方角”四个熟悉的按键标志，大家是否觉得很有亲切感呢？不过扁平的方向键……竟然没有Sony早前承诺的类比摇杆！

没有类比摇杆在玩3D游戏时会有诸多不便，难道Sony打算采用外接手柄？！其实Sony这样扁平的方向键设计也合情合理，因为若带类比摇杆的话撑出来携带起来就很不方便了（对任何便携机都是如此），谁也不希望机器因为凸起的摇杆而卡在口袋里拿不出来吧^_^。

仔细观察一下概念图就能看到方向键是分里外三圈的，Sony完全有可能把最里面那小圆圈做成一按就弹起类比摇杆的装置哦！

Reset键的位置在方向键右下方一点点的地方，似乎很“危险”，因为很容易在游戏中不小心碰到，方向键右上方的按键估计是弹出UMD碟片的Eject。从图上看，PSP似乎并没有L、R键，在LR键几乎已经成为手柄标准设置的今天，Sony没有把这点考虑到似乎有点不太正常。

从背面图看UMD碟仓是在PSP正中间的部分，至于USB接口、记忆棒接口、耳机插孔、充电插孔和AV输入输出插孔都没有在图上表现出来。

由于这只是PSP的概念设计图，它在设计上还存在某些缺陷，现在离正式发售还有将近一年时间，且看Sony在这段时间内将作何改动。

揭密：关于PSP的前世

其实Sony在1998年的时候就开始计划开发掌机了（开发代号为ET），而且开发进程已经到了相当接近成品的程度（连Square和Capcom这样的游戏开发公司也已经开始为该款掌机的发售准备软件了！），原定发售计划是在2000年！但是在最后一刻，久多良木健“及时”阻止了这一将对业界产生巨大影响的“ET计划”：他劝服了Sony总裁Kunitake Ando放弃“ET计划”，理由是“现在还不是恰当的时机，应该把全部精力放在即将发售的PS2上”。有趣的是，“ET计划”的策划和执行者是Sony总部而不是SCE，久多良木健是在计划实施到了最后阶段才知道其存在，他之所以迫不及待地劝说Ando把Sony所有的资源和精力都放到PS2上面而放弃ET，就是要把这个自己掌控之外的项目扼杀掉：久多良木健作为现今Sony集团极有地位的人之一，任何一个在他掌握之外的游戏（娱乐）开发工程都是难以想象的，而“ET计划”非但不在他掌管的SCE里面进行，而且一直被高度隐瞒！“站在久多良木健的角度上来看，他肯定觉得被母公司出卖了”Sony某内部人士如是说。

关于事件的一个解释是：“ET计划”的一位核心技术开发员原本是在SCE工作，但是他曾经在SCE某产品的发展方向上与久多良木健有过争执，所以后来就转到了Sony母公司工作并瞒着久多良木健主持这一计划。在Sony这个世界企业巨人的内部发生如此荒唐的事实在是难以想象，若Sony和SCE当初能一起来做好这个项目，事情的结局则将完全不同：GBA的日子是否如现在般好过也还是个未知数呢！

关于“ET计划”披露的细节不多，只知道Sony计划的这款掌机大小与任天堂的GBA差不多，采用的也是LCD液晶屏，但是存储设备是Sony的Memory Stick，而且将允许玩家去游戏店里以相对少的费用下载新的游戏！

展望：关于PSP的有限猜想

音乐播放器、影片播放器和游戏机——Sony有意强调PSP三位一体而不是“带音乐播放和影片播放的游戏机”，因为只有这样才能凸显PlayStation的定义：娱乐中心！（PSX的定位正是如此！）有了PSP，你不但可以随时随地玩游戏，你还可以在火车和公汽上听音乐、看电影！而且PSP还很有可能能执行一些初级的PDA功能呢！

Sony在九月宣布PSP将有附加手机和摄像头功能的周边设备，这无异于给业界（包括电玩界和手机界）投下了一颗重磅炸弹，“我们希望PSP不仅是娱乐设备，而且还是一款超值的通讯设备”，Sony一位发言人表示。

集如此多功能于一身得PSP的电力问题也是颇受关注的一个方面，其游戏时间、影音播放时间等性能参数都还是未知数，3小时使用时间应该是心理底线了。

PSP采用的存储媒体是UMD（Universal Media Disc）光盘，容量达到1.8G，Sony表示将根据市场的反应“适时地”推动UMD业界新标准。不过众多的游戏公司和影音公司更关心版权保护问题，他们关心的是如何在这个可擦写的新一代媒体存储设备上保护自己的利益。对此Sony坚称暂时保密，“我们将采用多种形式保护版权，盗版在UMD上不是问题”。

目前掌机界任天堂以GBA一家独大的格局无人能撼，Nokia华而不实的N－Gage暂时勉强算是一个搅局者，但不会成为左右掌机界的绝对力量（当然也希望不会只是以个匆匆的过客^_^）；剩下唯一的期望就是PSP了，SCE本身和合作伙伴的强大的软硬件资源再加上PSP大大超越GBA的主机性能，PSP的前景很被看好。

随着PSP细节的不断公布，Sony打造PSP超级掌上多媒体中心的概念也越来越清晰，现在离明年E3展还有半年时间，届时Sony肯定会有PSP的进一步细节公布，就让我们静静期待吧。

Nokia N-Gage 深度剖析

文：最恨苦瓜

2003年10月7日，Nokia号称将“颠覆掌机界”的N-Gage如期出现在欧美各大手机和电玩专卖店里，从而意味着Nokia正式踏入电子游戏产业。凭借着这款不知该称为带有游戏功能的手机还是带有手机功能的掌上游戏机N-Gage，Nokia能实现颠覆任天堂在掌机领域一家独大格局的狂想吗？

上篇：N-Gage性能软硬剖析

N-Gage: Engage in NOKIA's Game Age!



据Nokia解释，N-Gage名字的起源是英文单词“Engage”的读音，意思是希望用户能尽情享受N-Gage游戏的乐趣。若把N-Gage的N、G和Age分别拆开来看，那就是Nokia Game Age!（Nokia游戏时代！）Nokia一位高级代表曾表示Nokia把N-Gage视为自Nokia十年前发布它的第一款基于GSM的手机以来最重要的举措，是“划时代的革命性产品”，而且声称“要以此把手机游戏领入一个崭新的纪元”！

外形：缩小版GBA？



也许通过各大媒体的报道，大家对这款名声在外的“缩小版GBA”的轮廓已经不陌生了：时尚的流线型设计、高科技的金属质感；相对于GBA来说块头小了一圈（主机的长度与宽度都较GBA小一号，也明显要薄一点），能被很轻松地放到牛仔裤或者口袋里面（当然，此法只适合男士，女士还是放在手提包里面好一点^-^）；137克的重量虽然比起现在以轻巧为主流的手机来说略沉，但比起GBA来还是轻多了。



N-Gage系统参数

规格

CPU: 104 MHz ARM Processor
工作频率：三频EGSM 900/GSM1800/GSM 1900
尺寸：133.7 x 69.7 x 20.2 mm
重量：137克（包含标配电池）
屏幕分辨率：176 x 208象素
屏幕尺寸：35 x 41.5 mm
屏幕颜色：12位（4096色）

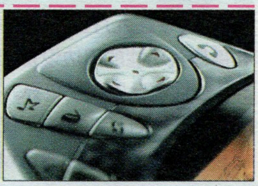
功能

蓝牙功能内嵌（用于多人游戏对战、文件传输等）
内置MP3/AAC音乐播放器，
支持MP3/AAC/ Midi/WAV等格式铃声
数码音乐录制与播放
USB1.1电缆与PC互连
内置立体声FM收音机
彩信(MMS)功能
全面EMAIL支持（IMAP4, POP3, SMTP, MIME2）
JAVA2支持
支持XHTML浏览WEB内容
多重任务处理（同时运行多个软件）
内置4M内存（3.4M可用）
支持MMC（Multi Media Card）卡带
（放置游戏、MP3等文件）
基于GPRS的WAP上网功能

电池

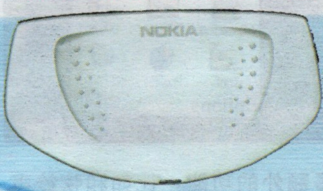
持续通话时间：2－4小时
待机时间：150－200小时
连续音乐播放时间：最多8小时
持续收音时间：最多20小时
游戏时间：3－6小时

仔细看N-Gage的表面就像一个按钮工厂：屏幕左边是通话键，下面是八向方向盘，方向盘下面是三个快捷功能键（MP3、收音和无线设置键），再下面是清除键和菜单功能键，右边上方是一个通话关闭键，下面则是数字键盘。N-Gage的数字键盘中5和7两个按钮是特别突起的，这样体贴的设计大大减少了游戏过程中误碰到

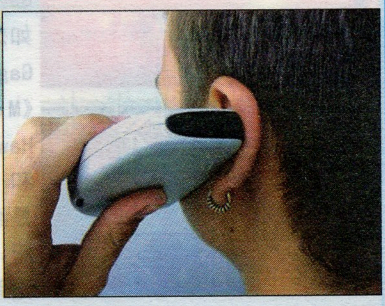




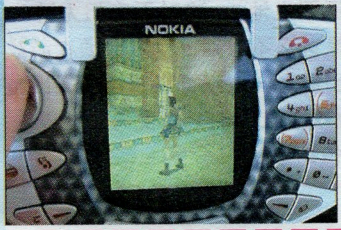
其他键的几率，而且这两个键的位置与GBA的键位基本一致，让GBA老玩家能更容易上手（当然在游戏中你也可以自由设置键位以适应自己玩游戏的要求）；N-Gage的方向盘手感很不错，拇指轻轻转动就能很灵敏地控制方向，不过，没有类比摇杆却是N-Gage的一大败笔，那可是目前玩3D游戏的最佳控制方式啊！相比之下GBA虽说也没有类比摇杆，但是GBA只是个2D的游戏平台，其类比摇杆的必要性不大，而N-Gage可是以3D游戏为主向的啊！（Sony的PSP将带有类比摇杆）更令人想不通的是Nokia竟然没有学到任氏GBA键位设计中的精髓：L和R键！这两个已经被广泛接受的游戏功能键竟然被Nokia省略了！看来Nokia对游戏玩家需求的把握上与专业游戏主机制作商还是有一定的差距。



N-Gage作为掌机在外形设计方面很不错：机身符合人体工程学设计，即使长时间游戏也不会觉得累，双手握着的感觉很好，其后盖还有适应手形的凹位设计呢！不过作为手机……拿这个象新月形面包一样的东西来打电话绝对是荒唐透顶的事：单手拿着N-Gage的末端（麦克风和话筒的所在位置相当于GBA的L和R键位置），打电话时就像把一个飞盘嵌在脑袋上！

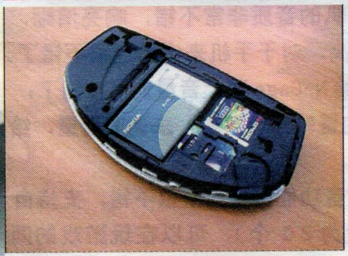


虽说N-Gage随机配了一套免提耳机套装，但……耳机套装又放哪里比较方便呢？难道非要把两边的牛仔裤袋都胀出来才好吗？把手机设计成这个样子，Nokia也真算是热情奔放，创意无限了……



背光液晶屏：任氏的学习方向？

要说N-Gage最大的亮点就是屏幕了：水晶般清澈的液晶屏，完美的背光，完全避免了GBA SP或者GBA ＋ AfterBurner前光的暗淡和不均匀，看来这方面老任实在是该好好向Nokia学学……不过N-Gage的屏幕只有GBA屏幕一半大小，而且发色数只有4096色，要挣扎着在如此细小的屏幕上玩游戏（特别是3D游戏）实在是不太容易（GBA的屏幕已经够小了）……



卡带：换装噩梦

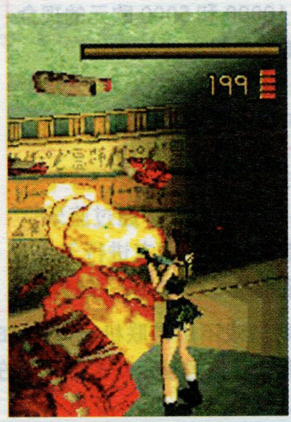
要换装游戏卡带，首先要经过8个物理步骤：首先是把电源关掉，然后把N-Gage的后盖打开，取下电池，取下机身上的游戏（MP3）卡带，放入新游戏卡带，放入电池，放回后盖，按电源开关两秒钟……这个过程即使是熟练的话也大概需要40秒！然后是大概20秒的软件操作：等待系统启动，打开主菜单，选择游戏，打开，漫长的Loading（10秒或以上），开始游戏……

从决定玩一个游戏到能开始玩至少需要一分钟甚至更多的时间！如此麻烦的切换卡带步骤即使是安坐在家中或者办公室里的沙发上也会嫌麻烦，更何况是在公共交通工具上（Nokia一直鼓吹在火车、公汽上玩N-Gage的方便性）！要是一不小心将如邮票般大小的MMC卡掉地上去了呢？如同找隐形眼镜一样双膝触地在“脚群”中探索，相信对任何人来说都不是一个愉快的经历……

MMC：天然烧录卡？

N-Gage采用8M的可擦写MMC卡作为存储游戏的媒介，这可是烧录卡的最佳材料了！尽管Nokia声称游戏软件有严密数字保护，不过这种说法……道高一尺，魔高一丈，我们还是静静地期待模拟器和破解的烧录软件吧^_^（截稿前消息，已经有黑客把N-Gage的游戏成功导出来，并成功在Nokia其他型号手机上运行！Nokia方面也承认有N-Gage游戏软件遭破解，同时宣称要追拿此版权侵犯者）

软3D：N-Gage 3D游戏发展的瓶颈



强大的104 MHz ARM处理器是N-Gage得以运行复杂游戏的基础，通过《古墓丽影》，N-Gage表现出了强大3D图形处理能力，但是它不时出现的锯齿和跳帧现象还是反映出了软3D过分依赖于CPU的致命弱点。如果Nokia给N-Gage

装上一颗ATI之类的强力图形处理芯片，N-Gage游戏开发商就不用再拼命从石头里挤水出来了^_^。其实N-Gage作为带有网络通讯功能的主机，最赚钱的方法也许就是互动性最强的网络游戏了。利用手机网络的方便性，基于SMS或者蓝牙的2D的SLG、PRG类的游戏很有可为，但是这样就可能违背了Nokia“N-Gage是一台3D游戏主机”的初衷（等于承认N-Gage不适合3D游戏？）。

游戏软件：拿什么来支撑你，我的N-Gage？



没有杀手级软件，再强的游戏机能也是白搭，更何况N-Gage的机能其实并不如想象中强大！与N-Gage同时发布的《MotoGP》、《Tony Hawks Pro Skater》和《古墓丽影》都是经典游戏的移植版，但这些明显都不是杀手级软件，欠缺类似于《口袋妖怪》这类重量级作品是N-Gage与GBA相比最大的劣势。不过就在N-Gage发售的同一天，EA这个全球最大的电子游戏出版商宣布将在今年晚些时候发布基于N-Gage的《FIFA2004》（支持蓝牙无线对战），此外UBI Soft、SEGA和THQ等大牌游戏软件制造商也相继加入N-Gage游戏开发的阵营，《分裂细胞》和《Sonic》等熟悉的游戏将会出现在N-Gage上，他们的加入无疑将给Nokia这款还没出生即被盖棺定论的机器注入一丝曙光。另外Nokia表示将成立自己的开发部开发游戏，最终结果如何就让我们拭目以待吧。

低价发布游戏制作工具和降低游戏开发门槛是Nokia争取更多软件支持的方式之一，为了吸引更多游戏开发者参与N-Gage的游戏开发，Nokia今年九月宣布举行N-Gage游戏开发大赛（只限欧美）。参赛作品类型不限，除去画面、人物和情节等一般性要素之外，它还要求能体现无线互动的特性（利用蓝牙或者GPRS）。比赛将于2004年3月结束，获得前三名的开发者除了能分别得到15000、10000和5000欧元的现金奖励之外，还能参加届时在美国加州举行的GDC（Game Developer's Conference游戏开发者会议），并有机会与Nokia的N-Gage开发人员直接对话！

无线对战：把联机线丢掉吧！

无线对战可算是N-Gage一大卖点了：通过蓝牙通讯协议，玩家可以和相距百米之内的朋友进行无线对战（某些动作游戏的联机范围是3～10米，因为数据处理量相对较大），外出随时游戏不用带联机线，比GBA可方便多了^_^！不过有一点美中不足，那就是N-Gage机身上没有蓝牙信号指示灯，无论是在玩无线游戏对战还是在普通蓝牙应用上，用户都无法看到网络数据通讯状态。

手机软件：拿什么来打败你，我的Nokia？



N-Gage使用的操作系统Symbian v6.1，它继承了Nokia系列手机功能强大且易于使用等特点：菜单规划好，电话薄、短信和E-Mail的使用都非常方便，还有很多额外的功能，比如和弦铃声（MP3）和日历功能……应有的功能基本都全了。Nokia不愧是世界顶尖的专业手机制造商！

电池电量：能源短缺的游戏机

N-Gage号称待机时间长达一星期，但是游戏时间只有3～6小时（原配电池），这对于专门为游戏者而设计的手机来说是远远不够的，玩家必须在游戏功能和手机功能中作出取舍，大家可以想象如果出游或出差时在火车上玩游戏，3小时之后便与全世界失去联系将是件多么可怕的事情。

声音子系统

N-Gage内置喇叭的音质非常不错，响亮清晰，音乐回放的质量也很高，对于手机来说已经很不错了。但是Nokia似乎忘记给N-Gage装上音量调节按钮了：只能通过N-Gage的内置软件（菜单）来调节音量，给用户带来一定的不便。

N-Gage的FM收音功能接受效果很不错，支持自动寻台和存台（容量为20个），可以在玩游戏的同时听收音。不过N-Gage的MP3功能相对而言就逊色不少了，尽管音质（通过耳机）不错，但是MP3功能的控制很麻烦，选歌插歌等操作通常需要好几个步骤，比起一般的MP3播放机笨拙多了，而且由于MP3的存储媒介是MMC卡，必须插进卡带才能播放音乐（必须把游戏卡带取出），这样就不能同时玩游戏和听MP3了。N-Gage随机附送一条USB1.1的电脑连接线，这样可以很方便地从电脑上把音乐等文件传到N-Gage上。除了和弦之外，N-Gage还支持MP3/AAC/ Midi/WAV等格式的铃声，这样制作自己个性化的铃声将变得更简单。

目前蓝牙技术还没完全成熟，所以N-Gage在蓝牙技术应用方面还存在着一定的安全隐患。另一方面，通过GSM或者GPRS，玩家还可以随时随地用N-Gage下载游戏的补充内容，例如作弊程序和附加关卡等，当然也还包括下载新游戏。

配件：琳琅满目

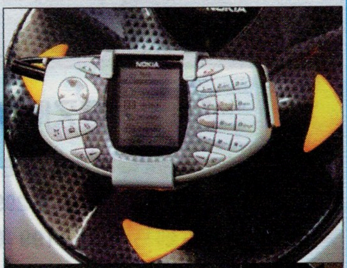


N-Gage配件种类繁多，有皮套、耳机、充电器等等，其中蓝牙无线耳机应该算是最炫的配件了吧，英国的售价79.99镑......

（图）可惜没有摄像头，不然N-Gage可能更好玩^_^。

下篇：N-Gage市场策略剖析

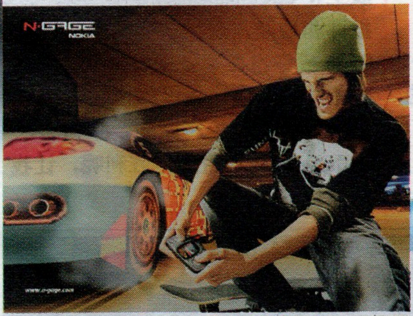
定位：游戏主机还是手机？

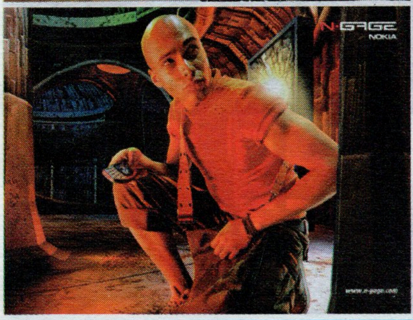




在Nokia眼中，N-Gage是以游戏主机的身份登场的：N-Gage是“游戏甲板”（Game Deck），其目标客户是“16－35岁的核心（Core）游戏玩家和积极（Active）玩家”。因此，N-Gage除了占据Nokia自己或者其他的手机专卖店之外，还大张旗鼓地挺进游戏专卖店（N-Gage就是铁了心要与GBA叫板）！但是，根据英国著名游戏产业杂志《MCV》一篇英国游戏产业报告里的数据显示，N-Gage发售两周在英国6000多家游戏专卖店的销量竟然不足800台（此数据不包括手机专卖店的销量）！N-Gage销量的惨淡由此可见一斑（N-Gage在美国两周的销量不超过5000，数据来源：《Arcadia Research》）。但Nokia对此不以为然，Nokia一位发言人表示N-Gage全球出货量已经达到40万（注意，不是销量），美洲分部娱乐部门总经理Nada Usina十一月初在纽约的一次会议上对N-Gage发售将近一个月的成绩表示满意，“虽然暂时来说与预想目标有点差距”，不过他对实现“明年年底之前N-Gage销量达到600万至900万”的目标还是充满信心的。

600万！这对于电玩史上任何一台主机来说都是一个辉煌的成绩了（Xbox和NGC离600万的距离都还很遥远呢），Nokia在成绩如此不佳的时候还能夸下海口其勇气实在令人佩服（难道逆流而上是Nokia的风格？），不过从手机的角度来说，600万不过是手机市场大蛋糕里面的一小口而已，要知道全世界每年卖出的手机数量是5000万台！凭借其长久以来打造的牢固市场（目前Nokia已经销售的手机超过3亿台，占据全球手机市场的大约40%），销售600万台N-Gage也许并不是遥不可及的幻想。不过这样的话Nokia就应该重新考虑N-Gage的定位了（或许把N-Gage当作带强劲游戏功能的手机会更合适点）。





宣传：200万欧元的失败战役？

没有期待中的午夜狂欢，也没有预料中的火热宣传，N-Gage在英国静悄悄地上市了（美国由于有午夜零点的狂欢发布会反倒成了世界率先发售N-Gage的地方）。

英国最大的手机营运商Vodaphone店内没有丝毫的铺张，只在偌大的橱窗里摆上一部小小的N-Gage外壳权当演示；英国最大的电玩专卖店Game门前也没有期待中的巨型海报，满橱窗尽是刚宣布降价的PS2和风头正劲的EyeToy：这是再普通不过的一天了。

如此看来Nokia在欧洲号称200万欧元的宣传战役看来并没有落到实处，人们没能在大街小巷感受到铺天盖地的视觉冲击，也没能在纸上网上媒体见到热烈的报导；

就连在电视里偶尔出现短短十数秒的广告往往在人们还没意识到广告主题的时候就已经一闪而过；

本该与主机同时出现的十款游戏最终只有三款（《古墓丽影》、《超级猴子球》和《Sonic》）真正地摆在了店里的货架上，这就是Nokia迎接自己孩子诞生的态度？



定价：昂贵又便宜的N-Gage？

在英国N-Gage裸机的价格是229.95镑（美国的登场价格是299美元，两星期不到马上降到199美元），单从手机的价格角度来说其实并不算贵（Nokia 6100的价格是199.95镑，5100是249.99镑，7250i是329.95镑，8910i是499.95镑！）。不过从游戏机的角度来说，GBA SP的价格是69.99镑，还不到N-Gage的三分之一！买个N-Gage的价钱可以买个不错的手机外加一个GBASP了！加上最近NGC和PS2接连降价（分别是79.99镑和139.99镑），昂贵的N-Gage在玩家心目中又能值几何呢？

关于N-Gage昂贵的主机价格，有猜测是由于Nokia对软件销售没信心，所以才决定要在硬件销售上收回成本，而这与微软恰恰相反（Xbox都是低于成本价销售）。对此Nokia的某官员如是回答：“我们并不是对软件销售没信心，只是我们相信物有所值，其他的手机生产商很多都是采用相同的策略。”

竞争对手：

I. GBA，难以跨越的大山

GBA发售两年多打下了坚实的市场基础，其超强的软件阵容更是奠定了其掌机王者的地位！

N-Gage在市场和开发商的支持上比起GBA来都逊色不少，而且由于N-Gage不在日本发售，N-Gage失去的不仅仅是日本市场，还有日本众多的优秀游戏开发商！

要赶超GBA，N-Gage前面的道路还很艰辛。

II. PSP，笼罩在N-Gage心头的阴云

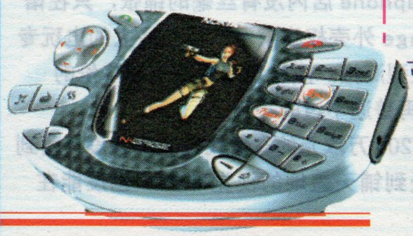
Sony的PSP将于明年第四季度发售，根据今年九月初Sony发布的PSP最新规格数据显示，PSP将拥有近乎PS2处理能力的CPU，还能支持802.11无线通讯协议，并可以通过附件加入电话和摄像头功能！

超强的硬件性能再加上Sony超强的软件厂商拉拢能力，PSP才是最有王者之相的！

前有路虎后有追兵，N-Gage的日子不会太好过……

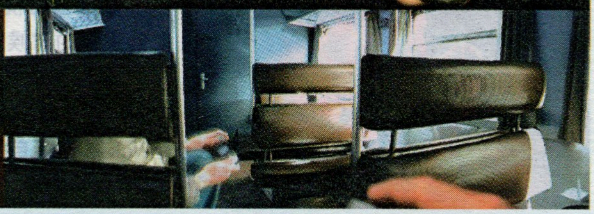
III. 其他手机？！……

其实现在的N-Gage与当初Xbox的情况差不多：2002年E3展上Xbox半成品的表现糟糕得足以让微软重新考虑推出这款产品的必要性，不过Xbox最终还是依靠着母公司MicroSoft雄厚的实力（财力？）逐渐在电玩界站稳了脚跟；今年E3展上N-Gage同样招来了业界普遍的批评和置疑，现在逆势而上的N-Gage或许也在享受着与Xbox发售时相同的阵痛，凭借着Nokia这世界第一大手机生产商的金字招牌，N-Gage最终能否赢得胜利呢，让我们拭目以待吧。











·文：Ballack·

Riviera 约束之地

Riviera 系统介绍

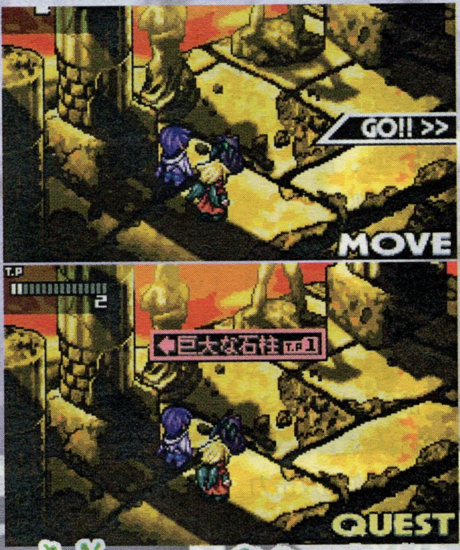
WSC	游戏厂商：STING	游戏类型：RPG
	发售日期：2002 年 7 月 22 日	
	游戏人数：1 人	

㈠剧情模式

①基本介绍

移动模式：

与一般的RPG游戏不同，Riviera的移动类似SLG方式。在画面上会标出可移动方向，只要选相应的方向就可前往下一画面发展剧情。







ETS 模式：

在此模式下，画面上会显示出可调查事件的名字，选相应方向即可。进行ETS模式调查需要消耗相应的TP值，有时还会发动AT。







TP：

移动模式下显示在画面左上角。TP关系着ETS模式下可调查事件的次数，通过战斗后评价的等级来获得。当TP为零时将不能进行ETS。



AT：

调查某些事件时会发动，照画面指示按相应的键就行。AT有4种形式，成功失败将引发不同的剧情。

②菜单介绍

一般情况下按Y3键调出。依次为：道具、角色资料、练习战斗、得分履历、中断记录。右边显示的则是本关已用回合数、得分、总用时，这些都关系到最终评分。



道　　具： 分为战斗用道具和一般事件道具。战斗用道具最多只能携带15种。

角色资料： 查看角色的基本数据和使用的习惯武器。

练习战斗： 选择后有3个选项分别是进入战斗、选择战斗对象、退出战斗。

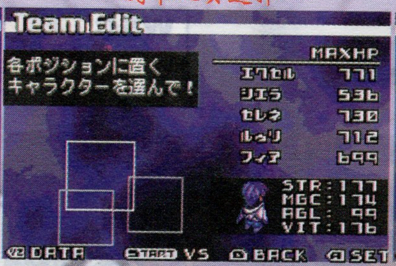
中断记录： 记录下当前状态并退出游戏。

（二）战斗模式

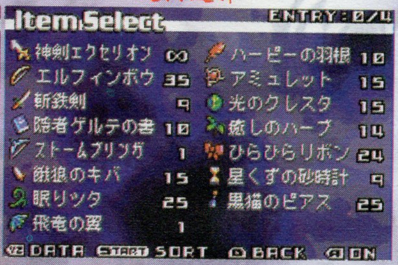
阵型选择



战斗人员选择



道具选择



进入战斗前需要决定战斗阵型、战斗人员、战斗用道具。其中主角必须选择。战斗用道具只能选4种，一般都是3个武器道具和1个辅助道具。

①战斗画面解析



画面左上角显示的是OverDrive必杀技槽，分为Lv1、Lv2、Lv3三个阶段，不同的战斗用道具发动OverDrive技的等级也不同。要注意神器的Exl必杀技，这是一种没有等级要求随时发动的绝招，使用后必杀技槽会破裂，所以一般用来结束战斗使用。

画面左下方显示的是可用道具，每个战斗道具名字旁的数字表示其可用次数。右方是该武器基本特性，依次为攻击力、连击数、附加属性、攻击范围，按Y2键可查看该武器详细的附加属性。





战斗画面右下方有个 Rage 槽。敌方受到攻击后，Rage 槽会增加，一旦到达 Max 后就会发动必杀技，每次行动后 Rage 槽都会有不同程度的降低。

战斗评价：

战斗结束后都会有评价，这关系到能够获得多少 TP。评价分为 S/A/B/C 四个等级，评价越高增加的 TP 也越多。战斗用时和结束动作这两个要素决定评价等级，因此想要获得高评价必须节约时间和以必杀技结束战斗。如果获得了 S 评价还能得到道具，尤其是对 Boss 级的敌人，能获得更高档的道具。



②战斗时菜单介绍

战斗中 Y3 键调出。依次为站位、逃跑、道具、设置、游戏中断。

站位：

需要有 Lv1 的 OverDrive 槽才可使用，每次行动只能使用 1 次。有 3 个选项分别是顺时针回转 1 人、逆时针回转 1 人、前后排交换。在正常游戏攻略中，这项功能有着非常重要的战略性。

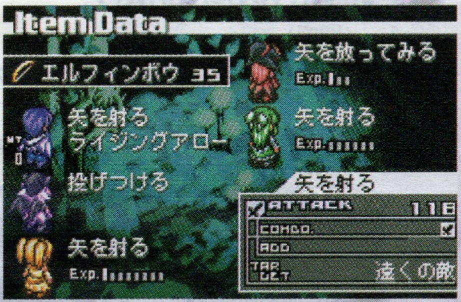
逃跑： 脱离战斗，退至战斗场所前一个区。

设置： 进行一些与战斗相关的设置，个人喜好问题。

游戏中断： 同中断记录。

㈢升级系统

此游戏的升级非常独特，是通过武器的熟练度来升级。



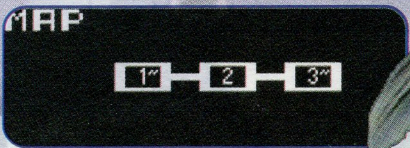


进入道具画面，按 Y2 键可查看武器的属性。

Exp 表示每个人对此武器的熟练度，每使用此武器一次可增加 1 格 Exp。一旦战斗中 Exp 满值后，角色就能提升能力并习得此武器的必杀技。每个人都有自己可使用的武器，打开角色状态可以查看。在画面最下方 Lv3 类的表示此类武器练成后可发动 Lv3 必杀技。

Riviera 流程攻略

第 1 章　告死天使，降临





1-1：天使之长眠灵殿

3…（崖下）调查后选择降落，通往 1-2。

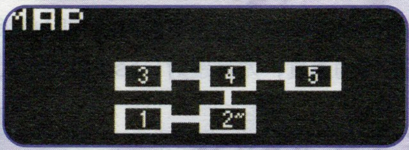


1-2：岩窟之路

1…（宝箱）得到回复道具ポーション

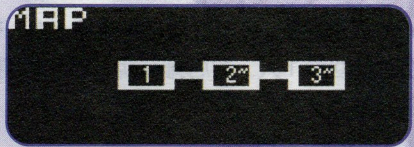
2…（ガレキの山）调查得到石ころ。

3…（ガレキの中で光るモノ）调查ガレキ后有光闪烁，得到マナウィスプ，触摸后能力提升。



1-3：审判岩窟·外壁

3…（回廊）调查后AT，打败蜘蛛得到石ころ。

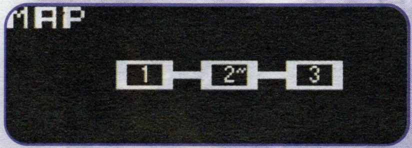


1-4：审判岩窟·内部

1…（木漏れ日）

2…（木漏れ日）调查过1后再调查2，能得到オリハルコン。

3…（岩肌）触动后AT。

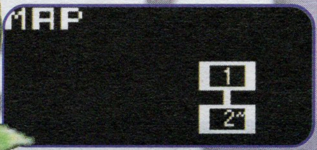


1-5：天秤岩

1…（地面に刺さる剑）拔剑AT，成功后能力提升并得到宝剑ドラゴンキラー。

1…（崖下）选择降落到2。

2…战斗胜利后AT，如果成功将进入1-9，否则进入1-6。

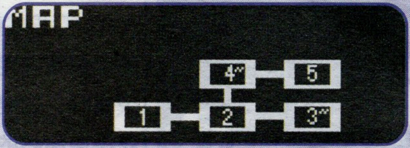


1-6：连环石群

2…（锁）调查得到パワーリスト。

3…战斗后按A键，发生AT，成功后得到天使のベル。

5…（宝箱）打开得到炎のオーブ。

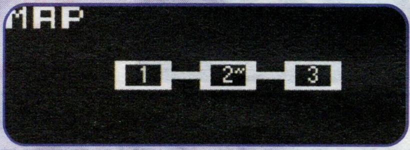


1-7：尽头的神殿

1…（宝箱）发生AT。

2…（地面のヒビ切れ）选择引っぱり，发生AT，成功后得到天使　ロージア。

3…按A键调查出现精灵。和她对话选择“连れていく”，MGC加1并得到迷子の妖精ノノ（这个道具也许是随机的，因为我玩了两遍，第1次并没有）。

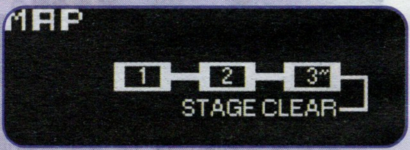


1-8：通往Riviera的大门

1…（回廊）

2…（回廊）调查1再调查2，得到エリクサー（全恢复）。

3…（Boss战）Boss：Aghart-6000HP/炎属性。



1-9：Siruber宫殿遗迹

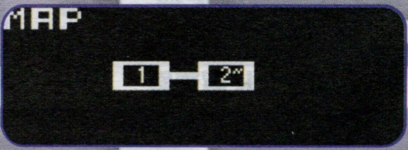
1…（宝箱）得到追忆のアルバム（标题画面可选择看CG）。

1…（像）调查两次得到黄金装饰品。

2…（女神像）调查两次AGL+1。

2…（朽ちた像）调查两次得到错付いた剑。

2…（飞下）回到1-6。









Riviera 精灵之森 Elendia

～約束の地リヴィエラ～

1.ルウリとフィアの家

1楼的（テーブルの上）调查两次，取得10个面包；2楼的（本）用来记录。

2.ホビットの锻冶屋

打造武器的地方（需要矿石）。

3.ピクシアの家

往下走，和ルウリ对话、和男孩ギル对话，得到道具コーレル树の杖。

4.ウンディーネの泉

和左边（フエアリ）交谈得到ひらひらリボン。

5.安らぎの小道

和所有人对话后，得知长老之家。

6.长老の家

7.水晶洞窟入口

和每个人对话，出来时发现秘道，进入后看到魔法阵和ルウリ、フィア，得到剑レイピア。

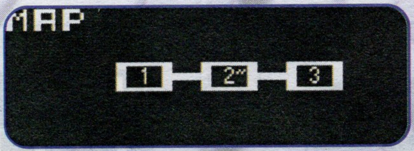


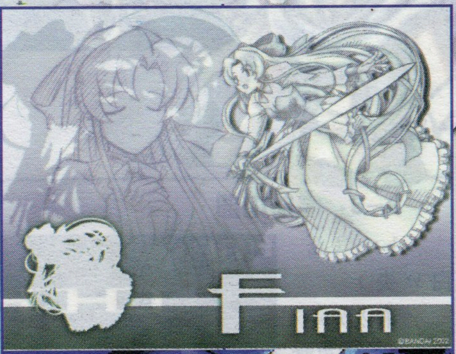
第2章　探索之后

2-1：Vilhem之丘

1…（朝露を浴びた草）摘下来得到癒しのハーブ。

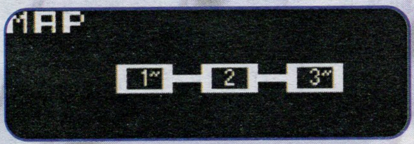
1…（岩隅の草むら）选择“よく見つけたね”，得到ボロボロダガー。





2-2：架在湖上的桥

1…选择“わかった、行こう”，能增加信赖度。

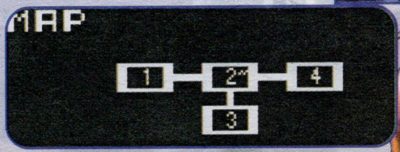


1…（石像）调查两次发生战斗（用来增加TP）。

2…（宝箱）调查后发动AT，成功后随机决定一样道具。

2…（ガーゴイル像）选择“本当だね”，发生AT。





2-3：月光庭院

1…AT。

2…（宝箱）随机得到道具。

3…（木）选第1个发生AT，得到ココリの实。

4…（宝箱）随机得到道具。

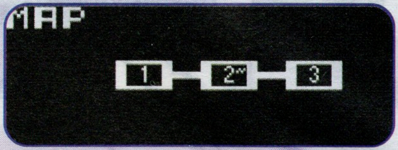
4…（庭院の树木）发生战斗。







2-4：观光之塔

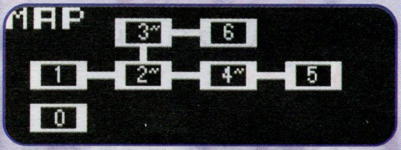


1…（骸）选择フィアに任せる，启动AT；选择ルゥリに任せる，发生战斗。

2…与漆黑之风战斗，它的Max技“突风”会卷到2-5关，然后再从那回到这里继续战斗。如果不用攻击力高的武器，需要这样4～5次才能解决（对它的伤害是累积的，不必担心），第2次掉到2-3关的3能得到モサモの枝。

3…（月夜に舞うコウモリ）发动AT，成功后得到コウモリ君1号。

2-5：空中回廊



0…跳下到2-3关的3。

1…（宝箱）AT，成功后随机得到道具。

2…（宝箱）

2…（真下）再调查屋根に进入3。

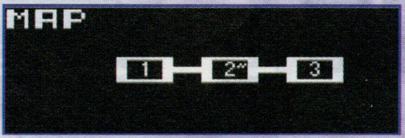
3…（屋根から）跳下到2-3关的3。

4…AT。

5…（宝箱）被抓，进入2-9关。

6…进入2-6关。

2-6：魔城内部



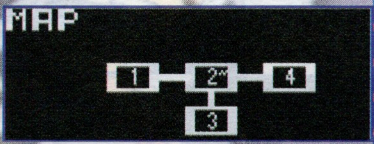
1…（苍白い炎）

第2次突风到2-3时如果拿了モサモの枝，则可以得到道具たいまつ；再选择调查MGC加1。

2…（不思议の像）调查两次得到魔枪イグニスタフ。

3…（宝箱）AT，成功后随机得到道具。

2-7：中庭



3…（泉）

2…（地面に光るモノ）得到黑猫のピアス。

4…（头上）特殊事件，セレネ加入。

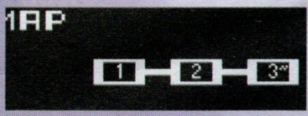
2-8：封魔之馆

3…AT4次，加油，争取全回避。

5…（石版）Boss：Isher-1000HP/火冷雷无效。战斗两次，第1次必败，第2次选两把Exp没满的武器和1个恢复道具。同样用エクセル的Lv3必杀技来作最后一击（Lv3能打掉HP750左右）。



2-9：地下牢狱



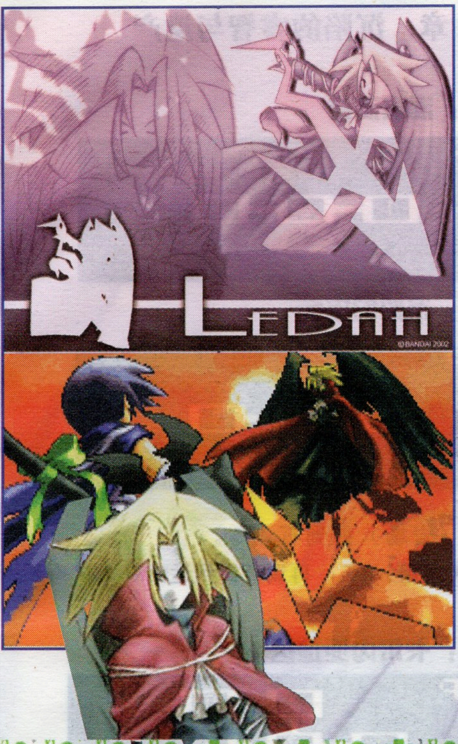
1…（宝箱）AT，随机得到宝物。

2…（石壁）

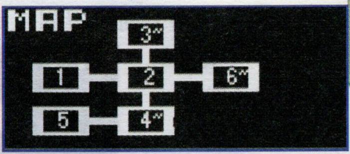
3…（左の棺）（真ん中の棺）（右の棺）先全部调查一遍，然后只能选一个（选好后会有战斗，一定要装备上得到的武器才能给予攻击）。

左棺材得到白银のレイピア给フィア；中棺材得到フランベルジユ给エクセル；右棺材得到雷迅の弓给ルゥリ。战斗后回到2-3关3。





第3章　Infernos



3-1：妖之森 Veeze

1…进入调查模式，不要选第3个。

1…（キノコ）选择“持っていく”、得到キノコ。

2…（キノコ）选择“持っていく”、得到キノコ。

2…（宝箱）发动AT。随机得到一样东西

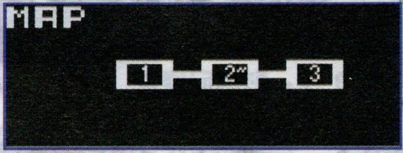
3…（宝箱）发动AT，不要选第3个。得到道具运命のタロット。

4…（大きなキノコ）选第2个，战斗。

5…（大きな花）选第一个全恢复。

5…（キノコ）选择“持っていく”、得到キノコ。

6…（遗迹の门）AT后前往3-2。



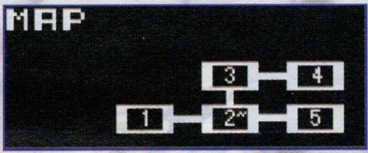
3-2：巨树遗迹

1…（宝箱）发动AT。随机得到道具。

2…（眠れる猛兽）

3…（ガレキの山）选择第1个，得到サンダーオニキス。

3-3：巨树遗迹·上层



1…（根っこ）STR全部加1，MaxHP减5%。

2…（タマゴ）得到后发生战斗。

2…（扉）调查两次。

2…（羽根）调查后，可以进入3，然后被踢到3-4的0。

从迷之森林回来后

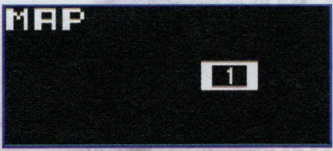
1…出现4个小矮人，选择“助けで”，战斗胜利后得到道具ハンマー。

1…（宝箱）随机得到道具。

4…　选择第2个，再选第1个，得到ハピィの羽根。

5…（床）AT，成功后进入3-9，否则进入3-5的4。

3-4：怪鸟佩尔加的巢穴



1…掉到3-1的4（看本节下面的附）。

附：掉到3-1的4后，往右走。

迷之森林：白银の雪（冬）、萌ゆる新绿の木々（夏）、咲き乱れし樱花（春）、鲜やかな红叶（秋）。

注意：每次到了新地点都要看木牌提示。

第1阶段：

夏冬春秋（下右上左）

第2阶段：

春夏秋冬（左下上下）后前进通过迷之森林。

另：

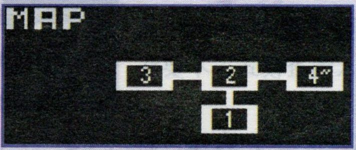
如果按冬秋夏春走，然后前进则发现宝箱，并得到道具アラン人形。



3-5：巨树之洞

1…（宝箱）随机得到道具。

1…（壁の亀裂）AT（连打B），出现道路。



2…（ネバネバ床）选第1个进入战斗。

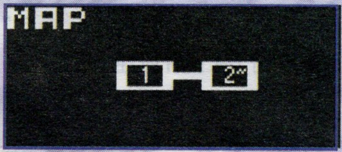
3…（タマゴ）得到道具タマゴ。

4…（大きな丸い玉）AT，得到ハチの巢。

3-6：木框型立足处

1…AT。

2…（光るの枝叶）大幅增加能力。

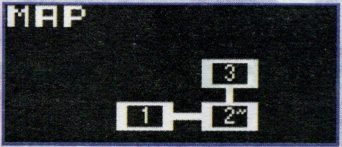


3-7：科洛尼迹象

1…（ツタ）全员能力上升。

2…（古代竜のタマゴ）得到道具ハーピーの羽根。

3…（古代竜のタマゴ）调查引发战斗。

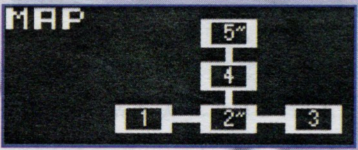


3…（宝箱）AT，随机得到宝物。

3-8：

2…（きれいな羽根）掉到3，得到道具极乐鸟のハネ。

5…Boss：Indwurm-2000HP/雷属性弱，冷属性强。

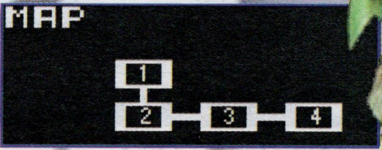


3-9：王家墓地

1…（金色のタマゴ）都选第1个，得到道具黄金のタマゴ。

2…（宝箱）AT，成功后随机得到道具。

3…（石像）调查后，发生战斗。

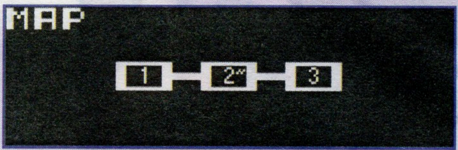


3…（落ちている本）得到道具贤者ナナイの书。

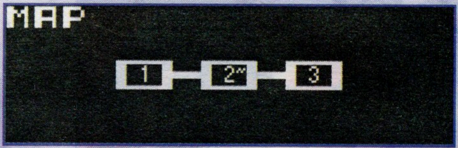
4…到3-5关。

第4章　沉陷的睿智与遗产

4-1：湖底洞窟



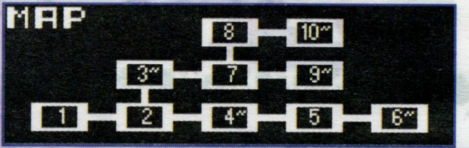
4-2：沉陷的岛屿



2…（岩场）得到石ころ。

3…（宝箱）AT，再调查得到运命のタロット。

4-3：卡尔内亚地区



1…（水面を漂う物）得到道具ララ教典。

2…（宝箱）随机得到道具。







4…（パネル）这里要选一个人踩石板。

5…（宝箱）两个蓝色宝箱没有东西，绿色宝箱能得到錆びついた键（这样可以打开3 的铁门，进入7）

8…（宝箱）随机得到宝物。

7…AT。

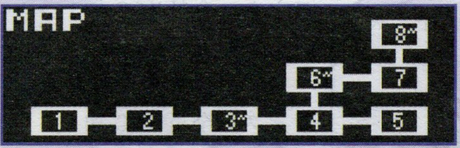
9…（暗かり）调查得到水晶之键，然后回到8 打开水晶之门进入10。

10…战斗后AT。





4-4：克罗塞奥



1…（宝箱）AT，随机得到道具。

2…（垂れ）拉右边的，AT 后得到蜜蜂巢穴；拉中间的，HP 下降5%；拉左边的，得到香蕉的果实，然后可捡起ロープ。

2…（纸きれ）得到トラップメモ。

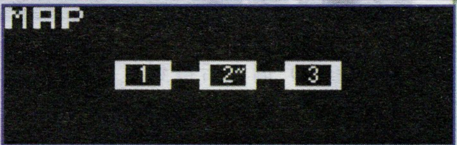
4…（タル）需有ハンマー，得到香蕉的果实。

5…（铁索封住的剑）选第2 个让フィア解除封印。AT，得到斩铁剑（フィア专用）。

6…（斗技场の像）选第1 个，能力全提升。

7…（タル）需有ハンマー，得到ブラッドファング。

4-5：阿乌拉的白色台地



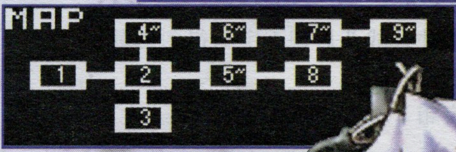
1…选择圆圈得到香蕉果实，选择叉HP 减10%。

1…（纸切れ）得到トラップメモ2。

2…（ミントの草）得到道具エレミナミント。

2…（地面）得到道具白银矿石。

3…（薄暗い窓）





4-6：圣克莱蒙努教区

1…（宝箱）AT，随机得到道具。

3…特别剧情。

8…（宝箱）得到黄金之键，回4 打开黄金之门。

6…（宝箱）得到圣杯。

9…（纸切れ）得到トラップメモ3。

4-7：米泽尔桥



1…（宝箱）AT，随机得到道具。

2…Boss 战。

4-8：弗勒贝尔大圣堂

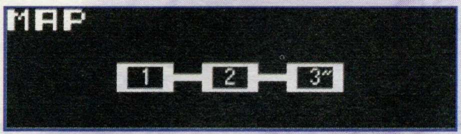
4…Boss 战：AC.Angel-4000HP/物理攻击弱。





第5章　不死之人

5-1：毁灭的米勒诺

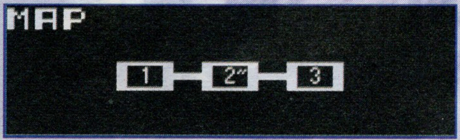


1…（木板）调查两次。

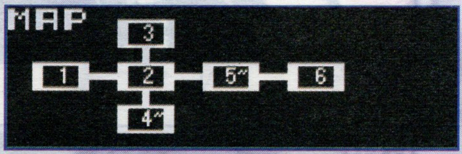
2…（レンガつくりの建物）随机获得道具。

3…（井户）调查两次后选择第一个进入下一关。

5-2：巡礼之路



5-3：灵园入口



1…AT。

1…（石）调查后得到石ころ。

3…（妖しに花）调查，AT。

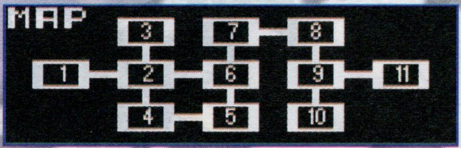
3…前往5-5关。

4…（天井）战斗后调查宝箱得到道具。

4…前往5-6关。

5…（宝箱）AT，随机得到道具。

5-4：地底湖



1… 进入调查模式后进入2。

当退回1时会有一个魔法阵，选第一个进入5-7的1。

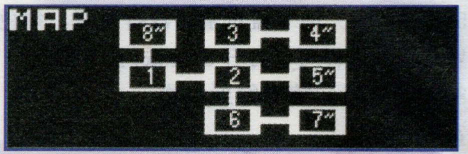
5…（亚麻色魔法阵）进入5-7的2。

7…（兰紫色魔法阵）进入5-7的3。

7…（地面に突き刺さる剑）AT，得到ドラゴンバスター。

11…进入5-8关。

5-5：北窟灵园



2…（クイ）AT，1的キバの扉会打开3分之1。

3…（宝箱）AT，随机获得道具。

4…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Xのアンク，全员MGC加1。

4…（クイ）AT，1的キバの扉会打开3分之1。

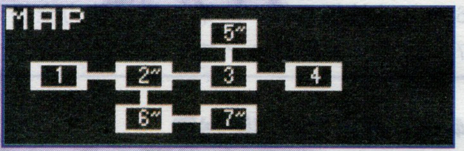
5…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Lのアンク，全员MGC加1。

7…（クイ）AT，1的キバの扉会打开3分之1。

7…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Aのアンク，全员MGC加1。

8… 战斗后得到道具真斩铁剑。随后回到5-3的3。

5-6：南窟灵园



2…（墓）得到道具隐者グルテの书。

4…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Tのアンク，全员MGC加1。

5…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Yのアンク，全员MGC加1。

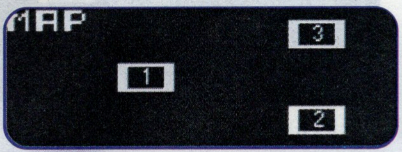
6…（宝箱）随机得到道具，战斗。

7…（石碑）调查后进入战斗，得到道具Iのアンク，全员MGC加1。随后回到5-3的4。





5-7：克里斯塔尔祭殿

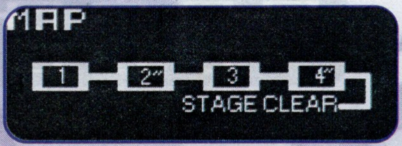


1…选择Lのアンク。

2…选择Tのアンク。

3…选择Aのアンク。

5-8：死亡圣地维埃塔



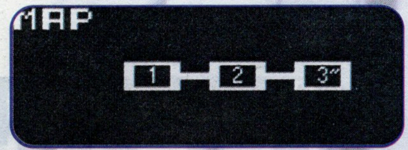
1…(宝箱)AT，随机得到道具。

3…(宝箱)得到道具スパイラルアーク。

4…Boss战：Death-4200HP/圣属性弱、冷属性超强。

第6章　约束之地

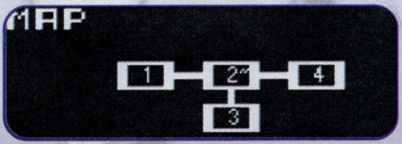
6-1：贝瑟塔群沼泽



2…进入调查模式。

3…(草らむ)选第1个，得到道具妖精ロロ＆モモ。

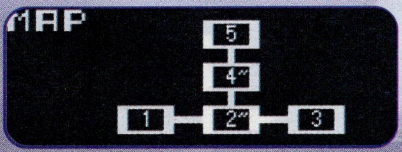
6-2：螺旋晶石



3…(宝箱)AT。

3…(小さな岩石)全员能力增加。

6-3：浮游玛纳利斯圈



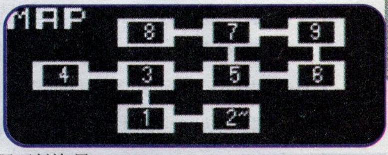
1…AT。

3…(宝箱)AT，随机得到道具。

3…进入6-4的1。

5…进入6-4的4。

6-4：悠久的爱丁



2…(宝箱)得到道具落风强弩。

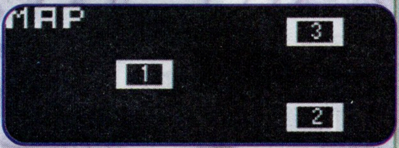
3…(宝箱)AT，随机得到道具。

4…(地面に突き剑)AT，得到道具龙杀剑ゼウロス。

3、7、9往右走时有两次AT，如果都失败会直接掉到6-5关。

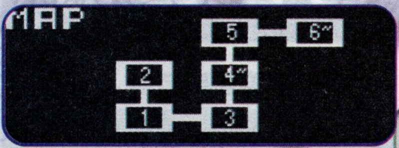
8…进入6-9关。

6-5：世界树由古多拉



2…(宝箱)AT，随机得到道具。

6-6：阿库阿利姆



1…(宝箱)得到道具妖精キキ。

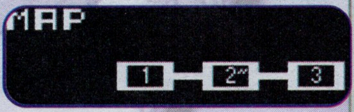
2…(石碑)调查后AT，得到道具不思议の水镜。

4…(宝箱)AT，随机得到道具。

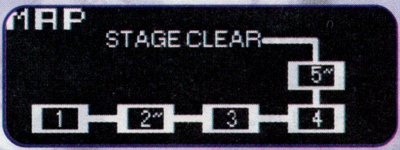
5…(石の影)得到道具妖精ビビ。

6…Boss战：告死天使レダ-5500HP/冷属性超弱，火焰无效。

6-7：迪瓦因光线



6-8：神的睿智沉默的地方



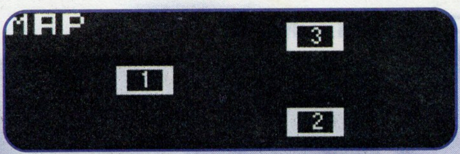
2…(周围の状景)

3…(宝箱)随机得到道具。

5…Boss战：告死天使マリス-6500HP/火属性超弱，冷属性无效。如果杀死告死天使レダ时得到S评价，就能得到最强的火属性武器。



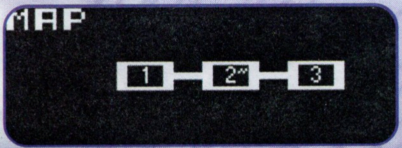
6-9：毁灭的庭院



2…（泉）都选择第1个，全员MaxHP 加30。
2…（泉に育つ草）得到道具幻草キュクネ。
3…（黒の羽根）得到道具黒き天使の羽根。。
3…（黒ずんだ残骸）得到道具アクアリムぅ片。原路返回6-4 的8。

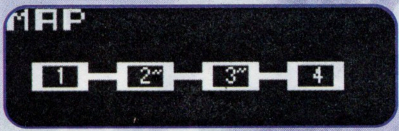
第7章　在无限的黑暗之中…

7-1：克莱莫内亚层



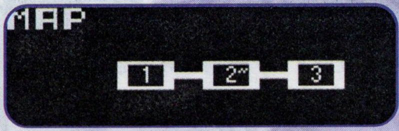
1…（地に刺さる剑）AT，得到葬龙宝剑クレド。
3…（宝箱）AT，随机得到道具。

7-2：MX127 路线



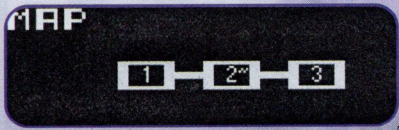
4…（宝箱）随机获得道具。

7-3：高里阿特岛



3…（宝箱）AT，随机得到道具。

7-4：通往黑暗的道路

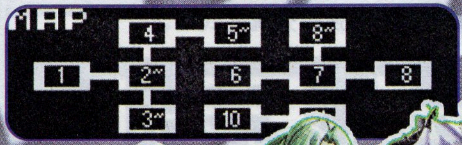


4…（宝箱）AT，随机得到道具。
5…Boss 战。

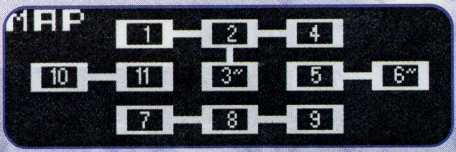
说明：7-5、7-6、7-7 是联系的，最终的目的地是7-7 的11。

7-5：深红 FRAU

3/5…Boss 战：D.Aghart-3000HP/ 神圣强。
3…通往7-6 的10。
5…通往7-6 的1。
8…Boss 战：D.Angel-4600HP/ 神圣强、物理弱。
8…通往7-6 的2。
9…通往7-6 的5。
11…通往7-6 的7。

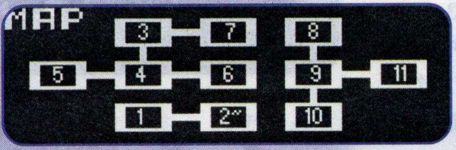


7-6：绿色 ELP



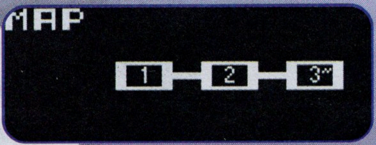
3…Boss 战：D.Isher-3500HP/ 对物理攻击超强，火冷雷属性弱。
3…通往7-7 的1。
4…通往7-7 的3。
6…Boss 战：D.Death-7000HP/ 冷属性超强，神圣弱。
6…通往7-7 的8。
9…通往7-7 的4。
11…通往7-7 的5。

7-7：苍色 Sorano



2…Boss 战：D.Wurm-4500HP/ 对冷属性超强，雷属性弱。
2…通往7-5 的6。
6…通往7-5 的7。
7…通往7-5 的4。
10…通往7-5 的10。
11…Boss 战：ヘクタ，冷气无效，雷属性弱。

7-8：临近众神



3…最终 Boss 战：圣魔セトラー12500HP/ 火冷雷属性强，神圣超弱。



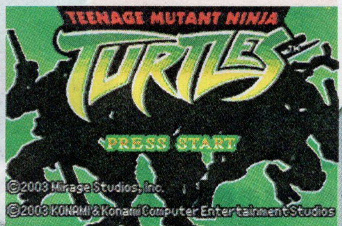


文：圣撰组工作室
／ホーリー小狮

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ACT
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.10.22

GBA 忍者神龟

游戏可以选择4名角色单独进行各自的关卡，每名角色4关，共计16关，Normal和Normal以上难度在打通16关以后会出现最终关，可任意选择一名角色来进行。



游戏每一关分为数个场景，如果在任何一个场景中被K死的话，在是否Continue的画面选择“YES”便会以刚进入此场景时的血量重打此场景，这一点在高难度下相当需要重视，如果玩家在上一个场景损血过多，下一个场景很可能会陷入苦战。

基本操作（全角色共通）



A	决定、跳跃
B	后退、攻击
START	暂停、决定
方向键→2次并于第2次按住	跑动
跑动中B	冲刺攻击
A键按住蓄力至气槽第2格内	小型必杀
A键按住蓄力至气槽第3格内	大型必杀
A键按住蓄力至气槽满值	虚脱……－－b
A+B	损血招
R	同A+B

难　度

EASY	无最终关，无水晶收集，敌人智商低，攻防低，数量少，战车、摩托、飞翼、滑板关卡技术要求低。
NORMAL	有最终关，有水晶收集，敌人智商中等，攻防中等，数量多，战车、摩托、飞翼、滑板关卡技术要求中等。
HARD	有最终关，有水晶收集，敌人智商高，攻防高，数量同Normal，战车、摩托、飞翼、滑板关卡技术要求高。
VERY HARD	有最终关，有水晶收集，敌人智商同Hard，攻防同Hard，数量同Normal，战车、摩托、飞翼、滑板关卡技术要素同Hard，无任何补血药剂！！

VERY HARD难度出现方法：在Press Start画面时依次输入“上上下下左右左右BA”，便会看见标题文字抖动，之后进入New Game就可以选择隐藏的最高难度。

角色分析

★Leonardo

武器：刀
个人评价实用度：C
关卡难度：C



B键连按为普通连击3下，↑+B为对空攻击（可接空中攻击），A键两次为2段跳，跳跃中B键为空中攻击（可多次），↓为下蹲，下蹲中B为下蹲攻击，下蹲中A+B或R为下蹲损血招，↙或↘为爬行。

连招推荐：普通连击两下－〉对空攻击－〉空中攻击

战车操作方法：B 键和 A 键均为射击，A+B 为全屏爆弹（只有 3 颗），方向键控制瞄准器移动，攻击补血药剂以及水晶即可将其获得。

★ Raphael

武器：叉

个人评价实用度：A

关卡难度：D



B 键连按为普通连击 4 下，普通连击进行中按方向键的反方向 +B 为转身攻击，↑ +B 为对空攻击（可接空中攻击），A 键两次为 2 段跳，跳跃中 B 键为空中攻击，↓ +B 为下方攻击两下，对着墙壁跳跃并按面向墙壁的方向则可以扒在墙壁上并用方向键控制上爬下落，按 A 键跳落。

连招推荐：普通连击 3 下－〉对空攻击－〉空中攻击，普通连击 3 下－〉下方攻击两下

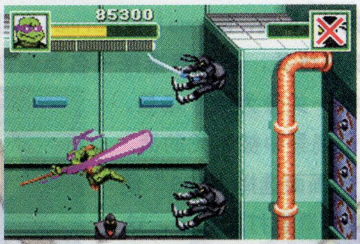
摩托车操作方法：B 键为油门，A 键为跳跃，方向键的↑和↓可以控制摩托上下移动。

★ Donatello

武器：棍

个人评价实用度：D

关卡难度：B



B 键连按为普通连击 3 下，↑ +B 连按为快速连击数下，↑ +A 为高跳跃，跳跃中 B 键为空中攻击（可多次），↓ + B 为下方攻击两下。

连招推荐：普通连击两下－〉快速连击数下，普通连击两下－〉下方攻击两下

飞翼操作方法：B 键为射击，按住 B 键蓄力再松开可以使出强力射击，蓄力槽越长，攻击范围越大，蓄力槽达到满值不会虚脱 ^-^b ，A 键为翻身，可以回避飞弹，但不能回避刺球（注意刺球是不能击爆的，但是连续攻击可以令其移动变慢），方向键控制角色飞行。

★ Michaelangelo

武器：双截棍

个人评价实用度：B

关卡难度：A



B 键连按为普通连击 5 下，普通连击进行中按方向键的反方向 +B 为转身攻击，↑ +B 为对空攻击 3 下（可接空中攻击），A 键两次为 2 段跳，跳跃中 B 键为空中攻击（可多次，有浮空效果），对着墙壁跳跃并按面向墙壁的方向则可以扒在墙壁上并可以按 A 键向反方向大跳跃，如果扒在墙上一定时间不离开则会下滑。

连招推荐：普通连击 4 下－〉对空攻击 1 或两下－〉空中攻击 1 或两下

滑板操作方法：B 键为 360 度转圈（会在 180 度时停顿一瞬），A 键为跳跃，方向键的→和←控制角色左右摆动，但是最多只能摆动 45 度 。

全水晶取得地点及 BOSS 攻略

游戏中每名角色都可以得到 5 枚水晶，总共 20 枚。这对于爱好收集的完美主义者而言，绝对有着足够的吸引力，OK，下面就随我将这些隐藏在游戏中的水晶一一发掘。

Leo

Act 1:

此关的 3 枚水晶分别隐藏在 3 条分支路线里，玩家至少需要打 3 遍才能拿全。



①按照左－右－左的顺序走本关的分支路线，最后必定会得到。



②按照右－左的顺序走分支路线必定会得到。

③按照右－右的顺序走分支路线，在分支的最后一个场景末尾，当你到达路的尽头即将要跳下去之前，后方会出来3只奇阴无比的机械鼠，干掉它们就可以出现水晶。注意：不移动到尽头的边缘处，机械鼠是不会出来的！（我找这块找得憔悴了……）



Act 2:



④行程快到末尾时，会有一次左右各4只机械鼠共计8只同时跳出来，将它们全部击毁便会出现水晶。要点：在它们出来之前先将瞄准器对准一边猛轰，这样其中4只刚出来就被击毁了，之后赶快拉到另一边猛轰。

Act 3:



⑤最后一个场景某处上方有一条很窄的通道，下方就是补血药剂，放弃补血走上方就可以得到。

BOSS 攻略

只有打机器人的头部才有效，所以一般只能跳着砍。它会不停移动，你要跟着它移动跳跃。当它停下时，会有两种攻击方式，一是用爪子抓住你电击，二是张开双臂回旋转风车。所以在它停下来时，稍微离开些距离站在它背后，这样它两招都打不到你。当机器人的血槽被打掉1/3时，它会换成另外两种攻击方式，头部发射跟踪飞弹以及用双臂敲地板，第2种好躲，对付飞弹，只需在它将要发射时，站在它的脑袋边上狂砍，这样同时能够把刚发出的飞弹全部击爆，一举两得。当机器人的血槽低于1/3时，它会不停地跳起踩你，每隔3次会伏在地上休息一会，你只需不停移动令其无法踩中，然后趁它休息时猛K即可。



Raph Act 1:



①第一个场景开始不久遇到一幢大楼，从左边墙壁爬上去就可以看到。



②同样是此大楼，顺右边墙壁爬上去又可以得到1枚。



③第二个场景快到结尾时，有一处从两层的钢筋上下来的地方，从上面一层钢筋右边的墙壁爬上去便可得到。

Act 3:

④赛道刚开始有5排圆锥形路障挡路，其中最后一排的上面1个路障藏有水晶，撞飞它！



⑤赛道行驶到接近一半时，某处斜坡之后紧接着一个孤零零的路障，里面有水晶。不过需要事先起跳越过这个斜坡，才能撞到路障，如果直接上了斜坡可就飞出很远了。





BOSS 攻略

Act2 的 Crazy 很好对付，战斗刚开始先冲过去把他撞倒，然后离远些等着，见他起来冲过来，立即跳到上层，他就打空了。之后站在他头顶上等他跳上来就扁，然后再离远些等着，他冲过来后立即落到下层，如此反复。当他被打掉一半血槽后就会换兵器，区别在于他不再是冲过来打你，而是扔飞行道具过来。战术原理相同，需要注意的是，不要在他刚起来还没掏兵器时就跳，不然他的飞行道具会直接斜着砸你。

Act4 事先要打几批杂兵，之后 Boss 于场地中央登场，登场时有攻击力，小心。打他的时候不能离他太近，否则他会把你拎起来扔出去，与他保持点距离，能打到他就行。除此之外他还有两种攻击方式，横一条线陀螺攻击和竖一条线陀螺攻击，分别当玩家和他在一条水平线以及在他上方或下方时使用，都很废，前者只需要在他冲过来时跳起避开，后者只需离开原地即可。注意：Boss 倒地以后不要站在他身边，他起来后会立即使用上述攻击。另外，杂兵是打不完的，至于和你并肩作战的 Crazy，随便他怎么玩。

Don

Act 1:

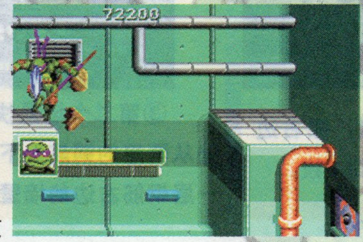


①第一个场景的最后，在爬上去进入下一个场景之前，先向下爬，就可以看到。



②第二个场景一共有两处木箱，其中第 2 处木箱的正上方高处有 1 枚水晶，因此千万不能先把木箱打烂！要踩在木箱上再用高跳才能得到。

Act 3:



⑤激光区过后，左边的箱子里就是，不过不太容易打烂它吧。你可以站在箱子上面，起跳后立即按 B 键攻击，便可以打到箱子，当然，用损血招也可以。

Act 2:



③行程到一小半时，会有一次从后方出现上下各 4 发共计 8 发飞弹，将它们全部击爆便会出现水晶。此处难度相当高，这些 BT 的飞弹一看到同伴被杀就会四散逃走。这里需要事先蓄好力，飞弹出现后不要立即轰，等它们转过来快要碰到你时一下击爆数个，之后用最快速度清掉其他的，不过还是相当依赖运气。另外，飞弹打中你爆炸也是有效的，所以万不得已时可以用自己的身体去撞爆它们，不过当然不能原地不动等着飞弹都来轰你，这些飞弹 BT 到看见同伴与你同归于尽也会逃走- -b 。总之，一定需要多来几遍才能成功 。



④行程快结束时，又有一次同时出现 8 发飞弹，要点同上。

BOSS 攻略



这两个忍者在高难度下相当难对付，玩家要有足够的耐心和反复努力的决心。首先，平常玩家是看不见他们的，只能看到模糊的阴影，攻击他们也是无效的，必须在左、右、上 3 处打开机器（在机器处按方向键的↑），这样在一定时间内 Boss 就会现形，趁这个时候抓紧攻击他们才能令

他们损血，时间一到又会恢复原样，必须再次打开机器。

Boss和你一条水平线时会用飞腿直线踢过来，相当难躲，所以一般不要和他们处在同一层，而他们从上层或者下层跳过来时如果正好落在你身上，就会强制攻击你，没办法躲避，因此如果看见他们欲跳到你身上就赶快闪开。还要注意他们在倒地后会以跳跃起身，如果跳起时正好落在你身上也会……

当你离他们很近但又不攻击他们时，他们会用连续攻击打你，而当你正在攻击他们时他们很有可能会突然消失并从你头顶上落下踩你（令我想起了服部半藏的经典招式，用枯木做替身代受攻击，然后从敌人的头上落下），这时必须马上离开原地并继续K他们。这两个Boss其实是一个人的分身，所以共用一条血槽，打哪个都无所谓。

Michael

Act 1:



②第三个场景末尾的最后一个大坑底部就有1枚水晶，不过在高难度下，底部电流停顿的间隔时间相当短，没有纯熟技术，很可能必须得损血才能拿到这枚水晶。



①第一个场景的火车厢处有一根柱子，生得不偏不倚，正好把上空的1枚水晶给挡住了（柱子：哈哈哈，我是故意的！让你穷找！）-__,-b

Act 2:



③行程到一半左右时，头顶上会来一枚水晶，看准机会按B键窜上去！

Act 3:



⑤第二个场景中铁定会看到这枚水晶。（什么？你没看到？从自己脸部器官上找原因……）



④行程快到末尾时如法炮制再得到1枚。

BOSS攻略

在高难度下的这些怪兽烦得让人有种想毁灭GBA的欲望……蓝色的站立怪兽，当你离它一些距离时会一次吐3团浓液，需要跳起躲避，但要注意当你在高处时它也会向上吐，而你靠近它后他会用爪子挥你。打它的方法就是要靠近它，打两下就离开，让它的爪子挥个空，然后再靠近它打两下再闪开，这样它就不会吐浓液。

灰色的猩猩怪兽，当你离他远时也会吐浓液，一次1团，但会连吐3次，带跟踪性，需要不停移动来躲避，而靠近它时它也会用爪子拍你，打它比上面的怪兽要简单。先不要靠近它，在它吐第1团浓液时，冲过去撞它一下，这时它会吐第2团，马上跑开，之后它又会吐第3团，再冲过去撞它，如此反复，当然用对付上面怪兽的方法也行。

最难办的是红色的爬行怪兽，它只会长时间连续喷浓液，但这已经够无耻了。每两次喷浓液的间隔时间相当短，攻击范围很广，而且还会随你跳跃而改变方向，对付它只有在它喷完浓液的间隔时间里，用最快速度跳到它背后，这样它会喷空（如果跳得慢是要被喷到的），趁机K它。但是千万不能贪心，打2-3下就要再跳到它背后，不然它回过身来就给你一通浓液，虽说浓液可以不停攻击来打掉，但是你的攻击频率没有它喷得频繁。

另外，当这些怪兽刚从版边出来时，可以事先离他们足够远，用大型必杀远距离攻击它们，一般都有机会扔两次，可以打掉它们很多血，而场景中央上方的补血药剂需要踩蓝色怪兽的头跳到上层再去吃（其他两种怪兽不够高）。Normal难度需要杀死6只，Hard和Very Hard难度需要杀8只，每杀两只以后会来一次杂兵。



最终关攻略（EASY难度无此关）



首先，在出战角色选择上的不同会令攻略战术有些许区别，我个人最喜欢用持叉的Raphael，所以一下仅针对Raphael做攻关讲解。

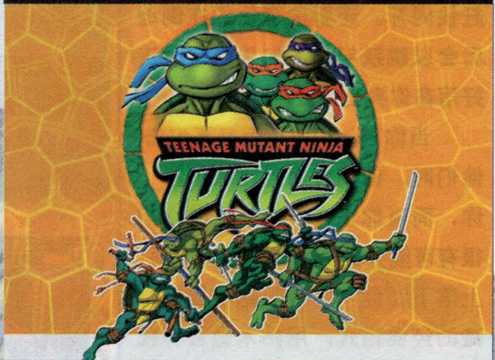
刚开始是一层一层地杀敌，需要注意头顶上的防卫武器是可以2段跳攻击的，两次便可击毁。而两束激光加一群弓箭兵的地方应该是最难对付的，不过敌人射来的弓箭可以打掉，但是需要攻击频率够快，可以先冲到版边后转过身来狂打，当弓箭兵所剩无几时再过去虐待。第一个场景最后那个不算Boss的Boss打法相当简单，它只会近距离砍击和远距离扔回旋刀，因为它有一个特点，受到稍重一些的攻击就会消失并在另一边现形，所以玩家可以在它刚出来时用连续攻击狂扁，它会消失并来到右边，马上跑过去撞它，它又会滚回左边，再跑过去撞，就这样来回撞死它，太轻松了。



第二个场景地上的激光要小心，不过激光是严格按规律发射的，这些规律非常好掌握，所以基本不会造成威胁，有些威胁的是一群持枪的科学兵，很难保证不被它们打中，多活用跳跃吧。上一个场景的小Boss在这里会来两次，而且第2次有两个，必须先攻击1个让它滚去令另一边，这样让两个Boss站在一起就好对付了，躲开它们扔来的回旋刀，跳起踢它们，并按照老办法来回撞。

第三个场景是中Boss战，打他说简单也不简单。切记一定不能贪心，打2-3下就后退，快退到版边时就跳到他背后去，绝对不能把普通连击打完，否则绝对会被他在你硬直时一拳把你打飞。他的血槽多于2/3时会用地震，看到他用这招要第一时间跳起，而血槽低于2/3后他会冲过来撞你，这个只需跳过去就可以了。比较难办的是血槽低于1/3时他会扔炸弹，一次4颗，如果他站在场地中央扔的话，你必须贴着版边跳起躲开，并且落地也不能踩到炸弹，之后跳到他头顶上躲避炸弹的爆炸，而如果他把你逼到版边再扔，只有尽可能地紧贴着他，再跳到他头顶上。总之，持久战和冷静的操作是必须的。



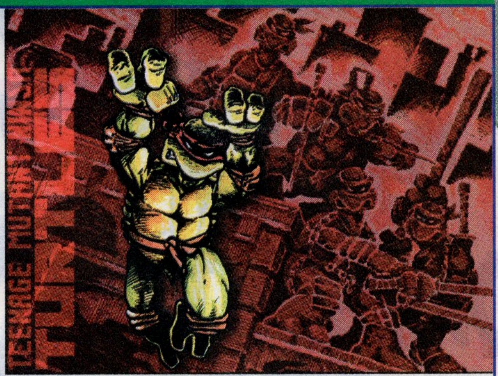




最后便是对Shredder的最终战，我选Raphael的优势在这里就可得以充分体现了。打Shredder严重依赖跳跃攻击，Leonardo每次跳跃攻击落地后都有短暂的硬直，Donatello不能2段跳只能高跳，Michaelangelo的跳跃攻击有浮空效果导致落地迟缓，都无法打出技巧，只有Raphael。

开战后勇敢地跑到Boss身边，跳起躲过他的第一次攻击后就可开始有套路地攻击了，在和Boss身体重合的状态下，遵循“两次单跳攻击1次双跳攻击”的规律原地跳起踢他，注意跳得要快，落地就马上





再跳起来，不能浪费时间，不然套路就会被打乱。如果掌握恰当，每次Boss攻击的时候正好是你2段跳的时候，因为你在他的正上方，所以他无论向左或向右攻击都打不到你，包括向上飞的剑气波（所以才要你和他身体保持重合）。

在Boss血槽多于2/3时，他打着打着就会窜上天空放电波，在他飞上去后你就2段跳上去踢他，可以踢两次，然后跳离原地躲避他的电波，接着再踢他2次，再躲开电波。



当他被你打得一个大踉跄时，表示他的血槽低于2/3，此时就会换招了。

普通的剑气波攻击仍然保留，你也仍然用老办法对付，而空中电波换成了分身怪兽，这些怪兽看似很难对付，窜来窜去的，其实只要不停来回撞它们，不让自己总停留在原地，那么这些怪兽就无法扑到你身上。

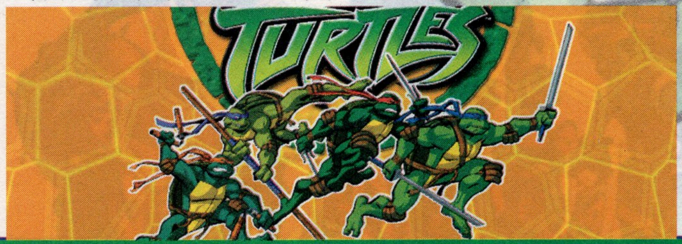
虽然打怪兽不会减Boss的血槽，但是只有把怪兽清除后Boss才会再次现形。

当Boss血槽被打到低于1/3时，他会再次踉跄，这时普通剑气波就不再用了，换成了4处乱飞并带有跟踪效果的电球（看上去更像水球），似乎更难躲，其实不然。因为Boss不会用剑气波攻击，所以可以放心地站在和他身体重合的位置不停地K他，不必担心他会打到你，因为只要你和他重合，他挥出电球的剑是砍不到你的，而飞来的电球只需普通攻击就可以打掉，超级简单，身为最终Boss的Shredder也不过如此。感觉还是FC上的《忍者神龟3》的Shredder最难打，GBA版的Shredder满血K死也不是难事。



收集满全部20枚水晶后通关，在看完通关字幕后会出现一幅全家福图片，这就是完美通关的奖励和见证。（好无趣啊，一点都不好看，还隐藏什么……我还以为会有隐藏关和隐藏Boss呢，老美的游戏就是简单啊……）

最后，以不同难度通关以及全水晶通关后分别会给予玩家不同的密码，进入标题画面的PassWord里输入这些密码就可以进入附加的赛车游戏，也就是Raphael的Act2那关单独版，这样的密码一共有5个，可以分别出现5条不同的赛道，难度也比游戏里的高很多，喜欢的玩家可以试试。（那个D可别看成A了……）



隐藏赛道

Course 1 LSMMS
Course 2 SSLDM
Course 3 MSSLD
Course 4 SRLMD
Course 5 LSDRM



青之天外 天外魔境



文：Windx

机种：GBA	游戏厂商：HUDSON	游戏类型：RPG
容量：128M	游戏人数：1人	发售日期：2003.10.24

系统介绍

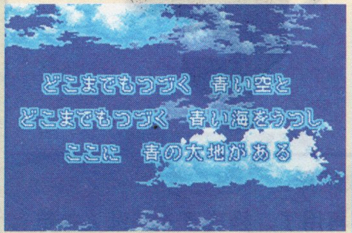
主菜单

もちもの（物品）：	使用、调换、丢弃物品（按选择键会自动整理）。
マ石（魔石）：	查看和使用魔石。
つよさ（状态）：	查看角色的状态。
さくせん（设定战术）：	设定每种战术角色的行动，战斗中选好战术角色会按设定的行动。
そうび（装备）：	更换装备。
ひじゅつ（技能）：	查看或使用角色的技能（主角有个看地图的技能）。
につき（查看日记）：	触发1个事件这里便会记录一次，可通信交换日记。
せってい（设定）：	可设定文字速度，战斗画面和界面框的颜色。

战斗指令

こうげき：	攻击	もちもの：	物品
マ石：	魔石	ひじゅつ：	技能
まもる：	防御	かはう：	抵挡
よける：	回避	にげる：	逃跑
つよさ：	状态	さくせん：	战术

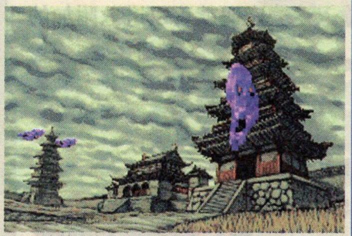
完美攻略



无边无际的 蓝天
一望无垠的 碧海交相辉映
这里是 绿色的大地

在这片土地上 生息的动物
无论是 多么微小的生命
都明白“青”的含义

这里是 青色的大地
所有的生命 生存的大地



天空出现了一道青光，穿过城堡的正门而入。同时亦有大批怨灵出现，想要截下青光，最后被打散在门外……



门内的兵役所，我们的主角正在登记（输入性别和名称，然后选はい确定）。出城门来到了大都，步行一段后遇见了3个神秘人物，他们揭示主角将背负重大宿命后便离开了。而脑海中莫名不断浮现1个女孩求救的情形究竟预示着什么呢？在最下方男主角会发生战斗而女主角会遇见那个女孩：わかな姬。

根据玩家所选用主角的性别和名称会有4种开场，分为两种情况。

＊情况1



女1：主角醒来之后，发现躺在クンミン村的村长家，跟随村长来到了间小屋内，看见有两个僵尸被捆在地上。这时从村长手中接过“いらいのてがみ”，并接受委托把它交给クーロン的レン研究所的林先生。在宿屋内更换装备后便可出村，前往シャンハイ（上海）。

来到左上方车站内坐火车到达クーロン（九龙），进入右下方レン研究所。把书信给林先生后，得知情况后他会跟着主角一起行动。回到クンミン村林先生和村民一起将僵尸运去研究所，主角也从村长处得到了报酬。之后村长又给了一本古代文书“こもんじょ”。

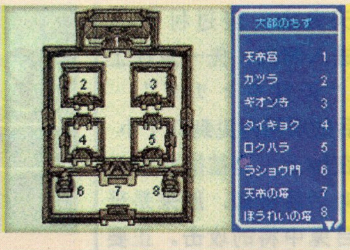


＊情况 2

女 2：在ヤマト醒来，原来是被 1 个叫ガラシャ的和尚所救。之后可前往大都，在门口得到大都的地图和“タカラガイ”（后同男 2）。

男 1：在テンシン醒来，下楼的时候神秘人物出现给了主角“こもんじょ”，在门口得到大都的地图和“タカラガイ”（后同男 2）。

男 2：在大都的タイキョク醒来，从老婆婆处得知这里在举行“1000 人祈祷”活动后，就可在大都城内活动了。



タイキョク：这里的商店有很多，万屋里面有卖大都的地图。TTC 内可得到“TTC カード”从而接受任务。



カツラ：和右下房间内的人交谈可得到水月的情报。（这关系到以后的同伴。在游戏时间是 XX:30 分栖 X:59 分之间是听到水月徒弟かぐら的情报，否则就是果心居士的情报。听过或以后不会变，说的是谁以后就收谁，默认收果心居士。）





ロクハラ：右上方是将军的府邸。与他对话选はい后，他带你前往右边的房间参观他的宝刀“鬼のツノ”。此时正好遇上天下丸带众小鬼来偷这个宝物（很强，可选择不打）。击败他可得到 1 件装备，但东西还是被偷走了。

ギォン寺：有许多宝箱可开。还能遇见和尚ガラシャ，花 500 元就能使他加入。



ほうれいの塔：在楼顶遇见了憎恨天帝的恶灵おぼろ式部。战胜他可得到“魔石ストーム”。（这里 3 楼调查墙上的画以后可能收到右京，否则收到的是忍者。）



天帝宫：来到最上面的天帝宫，在祭坛对准仙人使用“タカラガイ”，由于主角正好是第 1000 人。所以祈祷开始了，外面的门也都打开，但这时却发生了异常情况。危急时刻マ法院将危机化解了。主角清醒后往下走，在外面与メテイツクス相撞，他交出了掉下来的“こもんじょ”后离开。

之后攻略两个情况一致：

来到上海，现在可以到娱乐设施里逛逛，也可合成些魔石。

赌场：内有各种娱乐设施，门口可买游戏币和进行相关兑换。

鉴定处：上海右下方有个老鼠云集的地方，这里是可为你的道具、武器鉴定价值，然后在另一边以这个价值卖出。



之后乘列车前往九龙，在レン研究所的地下，将文书交给正在调查僵尸的林先生。林先生放下了手中的工作开始了解读工作，随后，他告知原来上面是用青之语言记载的“青之城”的事。

林先生告诉主角：“青之城”的所在地为“かなたの岬”，入城的钥匙是“スイショウの杖”，而这把杖需要“青のスイショウ”和“银のいずみの水”才能得到。之后可得到装水的瓶子“ガラスのつぼ”。





天鬼山：经过村子，向上进入洞穴。先一直往上来到“天鬼のトリデ”，在最后的房间内见到几个小鬼倒在地上。与被绑住的天下丸对话后得知，原来是受到了百鬼中将的攻击。正要离开的时候他要求你给他松绑（选はい），接下来如果都选“是”他便会加入（选错了或带他去山道上的洞穴他会离开），同时得到了“ベンテン草”。这个草对鬼の村右上房屋内的人使用，可使床上的女孩苏醒（之后可从小鬼手中得到“ちからのたね”）。

大都－ロクハラ：带着天下丸去将军的府邸（如果之前天下丸没加入，可以在这里的地下室找到被锁住的他），剧情过后他便正式加入了。



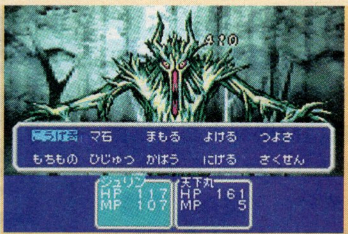
上海：得到两件道具后去上海。在车站门口会再次遇见奇怪的独眼诗人……前往九龙的林先生研究所。下楼的时候突然听到了林先生的呼救，赶过去看见林先生的面前出现了神秘的人物ワン・イーワン，将僵尸唤醒后战斗开始。

干掉两个僵尸后，战斗结束。将两件道具交给林先生，就可得到“スイショウの杖”。之后，林先生加入。



在迷雾中登陆来到森林中，按照古文书的提示对洞使用“スイショウの杖”。然后调查周围出现的祭坛，按颜色将得到的铜钟放到中间的4个点上。神秘人物出现，输入自己的名字后地动山摇……“青之城”升起，河水也变回了青色。

林先生向主角索要古代文书并决定留下查看，走时给了主角“ガイドユニット”（可在大地图上移动到村庄）。由于周围的门都不能进入，只好向下出城。在一个混沌的空间里，マ法院察觉到了“青之城”的觉醒，便委派假面前去调查。



天鬼山：通过山道上的山洞，来到“银のいずみ”。想盛取水的时候，实力强劲的Boss出现了，没有两个人很难取胜。（注意：当他面前出现镜子的时候会反弹一次攻击），胜利后得到“魔石ストリーム”。



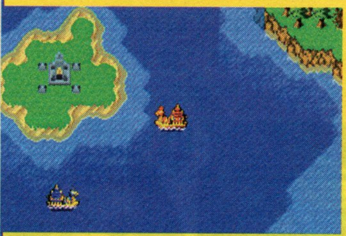
キザン温泉：穿过温泉来到地图右上的せんにちどうくつ，在里面几经周折来到了スイショウの森，遇见了コクヨウ假面男子。待他离开后，调查中间的石头后得到“青のスイショウ”。



来到最左面的城市天津（テンシン），花500元向下方房间内的老者租船，然后在村子左边坐船往上来到漩涡处。

ニライ：在道具店购买“天帝のハマ矢”后，出来又遇见了蜥蜴人，输入名字后开战。战斗结束后，他说自己才是继承天帝之血的人，要得到所有的“青之宝”……





先前借你船的老伯会要你索赔10万（汗），赔给他之后他又会造出船来。

ヤマト：与独眼诗人打个照面后乘龙船来到アユタユ，出村后前往左边的ダナン。

ダナン：一进村就遇见了蜥蜴人ジャッジ，他与主角一言不和便打了起来（只要撑几回合就行）。花2000元雇佣了和尚后，乘鲨鱼船来到ニライ。（再次乘坐可到达ミヤコ岛）

バロンの泷：这是个有瀑布的村子，穿过瀑布来到右下方。对看守船的忍者使用“天帝のハマ矢”，便可乘船。出洞后来到上方的コウガ村，在这里遇见了剑士右近。她不但消灭了所有幽灵，还将笼罩村庄的迷雾打散了。



イガ村：如果这个时候不满足收得右近的条件，在最高房间二楼与头目说话后离开，下楼时会发生事件。之后再次进入房间可收得ジュウベエ。



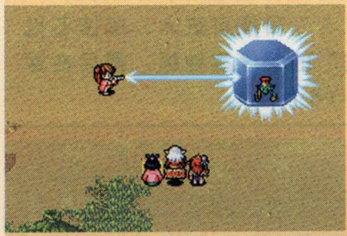
事件过后来到左上方的魔城，在右京的帮助下打开了大门（两次都选“是”）并与她一起行动。在最深处遇见了リクドウ王子，之后おぼろ式部出现，他叫王子去见マ法院之后，便和我们展开战斗，右近克服了诅咒将他钉死在墙上。救出ハンゾウ后，大家逃离了这里。大都，マ法院叫王子去和水月一起收集“青之宝”。



在忍者之里，ハンゾウ要大家救出わかな姬，并给了主角“ハンゾウのてがみ”。另外，调查柜子还可得到“しのびのひかり玉”。出门时右近也决定和主角一起冒险。在村里对青蛙石像使用玉可来到クド山，在山顶乘缆车下山到达コノハナ神社，对神主使用“ハンゾウのてがみ”得到“サクラのとうろう”。



从ヤマト出发前往左上方的アスカ，从井下潜入平安城（也可从ヤマト的正门进入，但要经历几张鏖战）。在内部击败了假面后继续前进，在调查茶室的屏风后使用“サクラのとうろう”，剧情过后公主加入了。而マ法院似乎又在计划着什么……



蜥蜴人收得：救出公主后在ニライ看见蜥蜴人被封在水晶里（选“是”，帮助他，最好多讲两次）。来到大都右下方的村庄调查下面的门，离开的时候门打开了，王子从里面飘了出来。最后在将军府得到了“青のカギたば”，出来的时候发生Boss战。然后再和蜥蜴人交谈，到ワットアルン用得到的钥匙打开“青之宝箱”，就可以回来救出蜥蜴人了（在青之城会加入）。以后带着蜥蜴人可打开各地的“青之宝箱”。



在テンシン乘左边的凤凰船来到フエ，通过上方关卡的时候又和独眼诗人碰面了……向左上来到シャンバラ，在Cafe里面可雇佣到和尚。回“青之城”，博士制造的机器人可让你交换出战同伴。再来到カラホト城，门卫听到了主角的名字便立即让开了。在3楼竭见了城主バライル，他拜托主角去ベビロンの塔。



进入砂丘，打入ベビロンの塔内部后遇见スナヨミ。她告诉主角，水月准备用两个宝玉将カラホト变成魔界。（楼上靠近墙壁的路才安全，另外，掉入流沙中可控制方向。）



来到北方的カナン山，在灯塔内见到了守护天之玉的果心居士。之后发生事件，水月将天地两个宝玉都卷跑了。向国王报告后，前往カラクム砂丘，在中间发现无法进入ベビロンの塔。来到カナン山，在3个绿山峰状的地方右行来到シデの谷。调查了门和地上的石碑后，再去向国王要“マジンのふえ”。在门前使用笛子将门打开，进入里面解放魔神，超级交通工具入手。





最上层见到被封住的水月，原来是マ法院！居士解救出他后，竟然和主角们战斗。战胜他后，マ法院又为他提升了力量……在公主的努力下，水月终于恢复了清醒。但是マ法院的实力太强大了，他一下子打倒了众人。在得知大都魔界化后离开，留下的スナヨミ成为了主角们的对手。塔要崩溃了，众人带着天地宝玉乘飞船逃离。

水月告诉大家，想要和マ法院对抗必须要有“天帝之剑”。同时水月也加入。



去ワツトアルン在少女ピタ处得到“マーヤのバングル”。然后再去和尚那里，打败了カーラ之后，在内部对和尚使用少女给你的道具（如果先使用“キザンのれい水”，和尚会领悟一技能）。一切真相大白后，城毁灭了。之后在上海可用1G的价格雇佣他。



在大都的寺庙里得到有关金钥匙的情报，在上海右下的老鼠聚集地可买到（15万啊！），然后进入大都的天帝之塔。在内部又见到了操纵僵尸的家伙，干掉他的手下后他变身了。主角虽然打败了他，但是他又聚集了力量，关键时刻天帝的力量出现了。



现在可以触发和尚的剧情：去カルダ遇见独眼诗人，然后去王宫和ロータス王交谈并接受委托，再从1楼的神官手中得到“ガルダのはね”，出门和魔女カーラ战斗。胜利后出村来到右上的シリョウの谷，在门前使用“ガルダのはね”。之后来到レイヤツク城，在最上层见和尚。



机器人的收得：来到大都的カツラ，从水月的家进入魔界来到6个神殿处。调查上方神殿里的东西后与白鬼中将战斗，胜利后可得到“マオウぞう”，然后在左上神殿里得到“青のあかし”就可以从下面出去了。穿过カナン山来到北方的カムイ村，再乘坐企鹅来到北方的シバ山，使用“マオウぞう”后便可进入。阅读石板后，按“上下右下左”的顺序踩地板，最后在深处收到了机器人ゲド（61级）。



战斗中的异常状态使同伴不断损失HP，洗温泉的时候告知林先生会解除。来到青之城和林先生对话后，带着她来到九龙的研究所。她却说钥匙忘在“青之城”了（-_-b），取回钥匙后把研究室楼下的“かおり木”带回“青之城”，病就治好了。



再次进入“青之城”后，百鬼中将来袭。此时天下丸加入，再与林先生交谈得到道具。之后乘坐3楼的飞船前去讨伐（要打开内部开关使电梯能使用），在主操控室干掉了百鬼中将，而天下丸也夺回了“鬼のツノ”。正在大家欢呼胜利的时候，假面突然出现将公主带走……



从イカルガ右上的亭子进入和假面相反的黑洞，在这里，假面将公主的身体变成“天帝之剑”后离开。进入カラホト左边的知者の森，水月给了主角书信后离队。来到ヤマト右面的コノハナ神社，给神主看“水月のてがみ”之后得到“心木”。把它交给水月后，他便开始了复活工作（过一段时间再去，他们就双双加入）。





在温泉见到诡异的独眼诗人，靠近温泉屋的时候发生骚乱，又一场Boss战。之后追向上方的洞穴，在里面见到了刚才的女人和假面，原来他俩是兄妹。假面见到妹妹被杀后，用“天帝之剑”引出了魔界，但结果自己也被吞噬。之后，主角得到“天帝の剑”（注意：打倒假面后，他会放一招全体大伤害的技）。



来到大都，准备从正门进入，却发现道路被幽灵挡住。进入タイキョク从上面出口出来，然后进入寺庙，再从右边出来。最后凭借“天帝之剑”的力量进入中间的大门。カーラ又召唤魔物来阻挡，之后还亲自出战（如果有和尚在，会发生剧情）。进入内部，在石板处记录后进入ヤミの天帝宫。



从右下的眼睛移动到了一个有4个三棱镜的世界，进入闪光中的镜面多次后便可到达下个场景。在祭坛上，マ法院出现，他召唤出两匹神兽。击败它们后，正准备与マ法院作战时，另一个神兽从主角手上夺走了“天帝之剑”。マ法院得意地想把这里变成魔界的时候，却发现自己被独眼诗人所利用！原来这一切都是为“ダーマオーブ”积蓄能量让テツジン复活……



出宫的时候看到鬼火，一路跟随来到天帝之塔的顶端。在这里见到了游戏开始时的幽灵，他竟然是天帝！之后传送回了“青之城”，带着林先生来到クンミン村南东的やくそくの地。在内部看到了有关以前テツジン复活的事，最后是一位使用“青之剑”的勇者将他打倒的。在此，也得到了“ひかりのうつわ”。



带着蜥蜴人前往ニライ上方祭坛，之后被传进カナイ（也可在附近潜水进入）。与内部的人交谈后举行仪式，集合了众人的力量后“ひかりの剑”入手，同时得到“ダーマのしんぞう”。



用笛子将交通工具呼唤出来，进入后在中间使用“ダーマのしんぞう”能力上升，之后可进入テツジン了。将挡路的王子一炮轰掉后，从头部进入内部。第一个房间往右下、下、左、左、左下、下、左下，来到记录点处。往左上有条单一路线来到独眼处，这个疯狂的家伙和魔石融合了……

隐藏迷宫

首先要在最后一个记忆点记录，通关出现END后过一会儿重启机器。读取记录，出迷宫去ナカラ寺，在寺庙里会多一个通往魔界的黑洞，里面有很多过去的Boss，不过能力全加强了，很有挑战性哦。

终于迎来了最后的胜利，打倒他之后，テツジン失去了能量的源头而消失。各处的暗水晶消失了，大都重新回来。青光完成了它的使命，回到了青之天外……



附录1：魔石一览

ヒ石：	敌单体火属性30点伤害
スイ石：	敌单体水属性30点伤害
フウ石：	敌全体风属性30点伤害
ライ石：	雷属性随机1体30点伤害
カイ石：	回复自己45HP
テン石：	瞬移到以前去过的村庄
ジン石：	战斗时自己的气力上升
ジヤク石：	战斗时敌单体的攻击力下降
ヘン石：	随机效果
フレア：	敌单体火属性120点伤害
エルフレア：	敌单体火属性250点伤害
バースト：	敌全体火属性120点伤害
エルバースト：	敌全体火属性210点伤害
マグマ：	敌全体25点伤害，同时减速
ストリーム：	水属性敌单体100点伤害
ウエイブ：	水属性敌全体80点伤害
エルウエイブ：	水属性敌全体180点伤害
フロスト：	冰属性敌单体70点伤害，附加冰冻
エルフロスト：	冰属性敌全体70点伤害，附加冰冻
ストーム：	风属性敌全体70点伤害
エルストーム：	风属性敌全体110点伤害
ガルストーム：	风属性敌全体160点伤害
サンダー：	使用雷随机1体两次各30点伤害
エルサンダー：	使用雷随机1体3次各60点伤害
ライデン：	雷属性敌全体60点伤害
エルライデン：	雷属性敌全体120点伤害
ガルライデン：	雷属性敌全体200点伤害
レイ石：	光属性敌单体伤害
ソルレイ：	光属性敌单体伤害
ノヴァ：	大爆炸对敌全体攻击
ヒール：	我方一人的HP回复64-96
エルヒール：	我方一人的HP回复176-208
フルヒール：	我方一人的HP完全回复
ヒーラー：	我方全体的HP回复100-120
エルヒーラー：	我方全体的HP回复200-240
キユア：	我方一人的状态回复
キユアノース：	我方全体的状态回复
クリア：	敌全体的状态回复
パワー：	我方一人的攻击力上升
パワーアップ：	我方全体的攻击力上升
ガード：	我方一人的防御力上升
ガードアップ：	我方全体的防御力上升
ハリーアップ：	我方全体的速度上升
ウイズアップ：	我方全体的智力上升
パワーオフ：	敌全体的攻击力下降
ガードオフ：	敌全体的防御力下降
スピードオフ：	敌全体的速度下降
ウイズオフ：	敌全体的智力下降
ミスト：	敌全体的命中率下降
スリープ：	敌全体处于昏睡状态
コンフユーズ：	敌全体处于混乱状态
ストーンオフ：	封印敌全体的魔石
シールド：	敌方物理攻击的伤害为0
フィールド：	敌方魔石攻击的伤害为0
ドレイン：	HP吸收攻击
マドレイン：	盗取敌单体的MP
リターン：	从迷宫脱出
フロート：	躲避大地图上的陷阱
ストライク：	对敌单体会心一击
スマツシユ：	对敌全体会心一击
ダブル：	我方一人可以两次行动
ダブルアップ：	我方全体可以两次行动

附录2：TTC委托一览

第一次进入TTC中与红衣服的老鼠讲话可得到“TTC カード”，然后就可接受委托了。其中内容多是在委托地点将东西交给委托人，另外还有些新事物或分支事件的情报。

上海的T.T.C

委托地点	具体事件
クーロン	给河边的小孩大都地图（在大都可买到）。
シヤンハイ	收集4种不同的玉给车站里的人（イガ可买到）。
ミヤコ岛	收集ひっさつ，とうぞく，ねむり这3个带ゆびわ后缀的戒指。
キザン温泉	给村中间的大叔エルヒール魔石后得到加血道具。
天鬼山	给左边房间的小孩サンター魔石后得到天鬼手镯。
クンミン村	把てんめい丹给左上房间内的人。
ニライ	把カメのこうら交给委托人。
コウガ村	把マオウの剑交给委托人。

大都的T.T.C

地点	具体事件
ほうれいの塔	初期去干掉塔顶的おぼろ式部。
大都・ロクハラ	将鬼のツノ夺回。
大都・カツラ	把びわ げんじょう给上方屋内的人。
大都・タイキヨク	把用红蓝黄白魔石的顺序强化好的ふつうの剑给大店2楼的商人。
大都・ロクハラ	温泉店里买的リユウジンのゆ给右下房屋内的男子。
ほうれいの塔	中期去干掉塔顶的ぬえ。

ヤマト的T.T.C

地点	具体事件
イカルガ	把忍者之里的しのび刀给左面的黑衣忍者。
ガルダ	在ヤマト的茶馆里买100个ヤマトまんじゅう给委托人。
キザン温泉	把しちのふだ给委托人。
テンシン	上方屋内的阿姨要きんだんのかあり，在シヤンバラ有卖。
アユタユ	把天帝のハマ矢交给上方屋子里的人。
ヤマト	把上海鉴定的超过50万G的物品给委托人。
クド山	收集3种类型的铃铛（のすず为后缀）给委托人。

ガルダ的T.T.C

地点	具体事件
青の城	林先生告诉主角商店开了。
ヤマト	把バロンソード给委托人。
アユタユ	把赌场某个游戏得到的4个头带（バンダナ后缀）交出。
ダナン	交出マ界のドラム。
アスカ	把アスカの剑用特殊魔石武装起来交出。
コウガ村	把イガ左面青蛙嘴里得到的ニンジヤのひほう交出。
フエ	交出魔石キユアノース。

シヤンバラ的T.T.C

地点	具体事件
シヤンバラ	把ガルダ卖的リザードソード给右上民居里的人。
シヤンバラ	把ヤシのおめん给Cafe2楼的商人。
天鬼山	把天鬼のうでわに用特殊魔石武装好交出。
せんにちどうくつ	把洞穴内的宝物找出]
ニライ	救出蜥蜴人。
シヤンハイ	赌场进了新机器。
カムイ村	交出魔石エルバースト。
カラクム沙丘	交出トルク人形。



附录3：所有青之宝一览

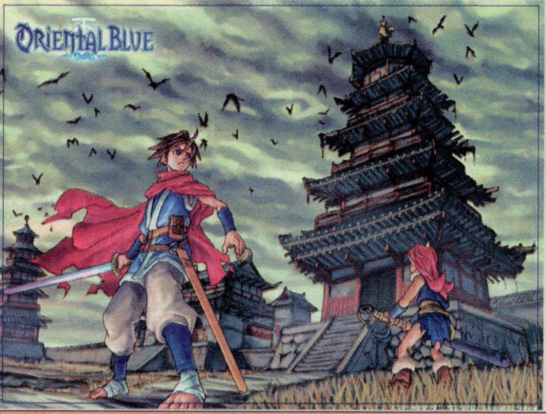
青のカギ1：	大都上方神庙的センニン堂——サージストーン。
青のカギ2：	バロンの泷的内部，船要会潜水、攻击——カムイの剑。
青のカギ3：	ミヤコ岛上方遗迹——青之船。
青のカギ4：	北极的シバ山内——ランギの杖。
青のカギ5：	温泉上方的洞穴——ひかりのドレス。
青のカギ6：	沙漠北方的遗迹——ほしのうでわ。
青のカギ7：	天下丸被倒吊的宫殿——キバ王のよろい。
青のカギ8：	平安宫内部——びわ　しし丸。
青のカギ9：	カナイ，得到最终剑的地点，要会潜水——レイ石。
青のカギ10：	ミヤコ岛左上方小岛，为船附加潜水能力。
船的攻击能力：	击败水月之后坐船回青之城便可附加攻击能力。
机器人的能力：	在アスカ、ロウラン、ミヤコ岛3处遗迹可得到机器人专用的装备。然后在交通工具升级后，来到地图中央的洞穴帮他增加能力。





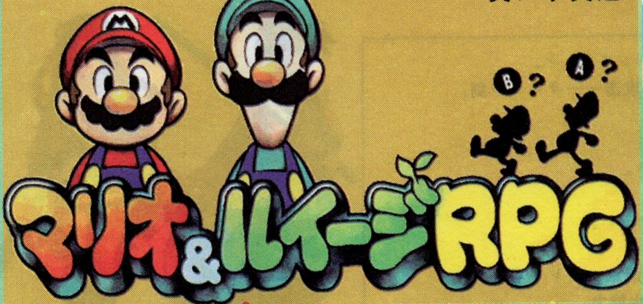
特定武器的合成

武器名	附加的魔石	获得能力
天鬼のうでわ	ヒーラー×2、ウイズアップ×2	每回合恢复10MP。
アスカの剑	ヒ石×2、フレア×2	敌单体70左右火属性伤害。
マオウの剑	フレア、ストリーム、ストーム、サンダー	攻击为会心一击，但n回合不能动。
ティアラ	エルヒーラー×4	每回合回复HPMP10。
ガラのうでわ	ジン石×2、ウイズアップ×2	使用魔石消费MP减少。
カラホトの剑	カイ石、エルヒール×3	我方一人回复大量HP。





文：小灵通





馬里奧&路易——超级明星传说

游戏综述

马里奥与路易，任天堂长久不衰的两个品牌，在任氏推出的任何一款主机上，都有着这两名传奇虚拟人物数不清的游戏题材。也许有很多人熟悉马里奥，而对路易了解不是很深。确实，在众多的相关游戏中，马里奥可谓风头出尽，在欧美玩家群中更是有口皆碑，是任天堂扎根欧美市场并且向其他主机备起反击的有力武器象征。然而随着游戏开发商思路的扩展，路易这个当时在FC时代马里奥面世的时候仅仅作为2P形象登场的配角性人物，也渐渐凭借鲜明的个性亮相于众多游戏当中（NGC随机器首发的游戏《路易鬼屋》便是很好的例子），马里奥周围的很多角色也渐渐被人们所熟知所认可，很多还大有喧宾夺主之势（比如最近非常红火的“坏马里奥”Wario就是）。

话题扯得比较远了，让我们继续回到这款游戏的正题上来。游戏的名称是《马里奥与路易 超级明星传说》，但很多人都清楚在亚洲它有个更加形象、更加能够被人们所接受的名字《马里奥RPG》。早在SFC时代，任天堂就和当时的RPG始祖史克威尔联手打造了第一款综合动作解谜和RPG要素的游戏《马里奥RPG》，不过当时由于游戏的风格被史克威尔过多划分到RPG那边，游戏中动作方面的操作显得不怎么重要。因此在当时那款游戏被看作是带有少量动作要素成分的另类RPG，而且在RPG泛滥如洪水的SFC时代也没有引起太多人的重视。如今，任天堂在GBA上面制作的这款《马里奥与路易 超级明星传说》，可以说绝对能唤起大多数人对游戏内涵这个看似呆板却又喻意深刻的名字的理解和重新认识。与任天堂在GBA上的其他大作相比，游戏在发售之前并没有作太多的宣传工作，而发售后却以37分的高分跃居《FAMI通》白金殿堂。究竟该游戏在哪些方面有着可圈可点之处呢，请接着往下看。

游戏系统



游戏讲述的是Cackletta借给碧奇公主献礼的机会，偷走了碧奇公主的声音，并且施诡计抢走了豆豆王国的宝物豆豆之星。通过这两样宝物的结合，来实现它无聊的征服世界野心。马里奥与路易在得知公主出事之后，匆匆忙忙踏上了夺回公主声音的旅程。游戏的进行方式与一般的RPG没有太大的区别，对话、战斗等等都与普通的RPG没有多大的分别。不过在很多方面都增强了对动作要素的要求，无论是遇敌、战斗，还是解谜、寻宝，如果在操作方面不过关甚至很差的话，那么无论你等级有多高、回复道具有多少，都难以在强横的敌人面前全身而退。下面我们就来看看游戏的基本操作系统。

剧情模式下



A键：对话（第一个人前面有NPC的情况下）、队列中第一个人物的特殊技能（随剧情发展会学到很多）

B键：队列中第二个人物的特殊技能

L键：队列中第二个人物的特殊技能切换

R键：队列中第一个人物的特殊技能切换

开始键：切换队列中人物的前后顺序

选择键：切换到游戏中途菜单，菜单中又包括以下选项（由上及下）



- 道具使用
- 装备装备
- 人物状态
- 游戏地图（游戏中不知道去哪的时候请多多留意地图上的旗子所在地）

方向键：控制队列的行进

遇敌模式



A 键：控制马里奥的一切行动，包括选择战斗菜单、按键攻击敌方以及回避、反击敌方的攻击等等

B 键：控制路易的一切行动，包括选择战斗菜单、按键攻击敌方以及回避、反击敌方的攻击等等

L、R 键：切换战斗中的合体技选项

开始键：无效

选择键：无效

方向键：控制战斗选项的切换（包括个人战斗、合体技巧、道具使用、逃跑四个选项）

战斗模式相关

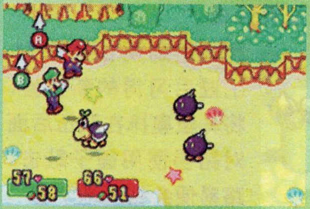


遭遇：在地图上与敌人相遇便会进入战斗，在遇敌时若采用了攻击方式（跳踩或者用锤子击打），则会在开始战斗前首先给予敌方一定数值的伤害。而如果被敌方以从背后追上的方式遭遇进入战斗的话，被追上的角色会有一回合不能反击和回避（与战斗中被攻击至昏迷状态相同道理），直到被攻击或者轮到该角色行动为止状态才会解除。

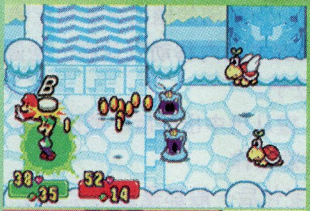


反击：在战斗中一些敌人的攻击可以用跳跃或锤子来反击，具体情况视敌方具体攻击方式而定。

回避：一些敌人的攻击是不能反击的（比如飞行道具攻击或者Boss 的强制攻击），因此必须采取回避的方式来避免伤害。



合理运用反击和回避技巧，可以让你在战斗中处于有利的位置，往往能在极其不利的情况下一发逆转。一般游戏后期敌人的攻击方式都会有两种以上，屏幕左方会显示反击和回避的方式，在多次遭遇该种类型的敌人后，玩家应该要根据具体的情况来正确判断敌人的攻击方式，从而选择合理的反击或者回避方式。

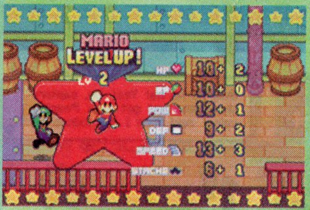


逃跑：选择逃跑选项后，需要连打按键才能逃离战斗（马里奥连打 A 键，路易则是连打 B 键）。逃跑的过程中会不断丢钱，丢钱的数量因连打的速度而有区别（打得快就掉得少），而如果在逃跑中摔倒，则会掉下大量的金钱……



战斗不能：若两人中其中一人在战斗中受到重创HP降为0不能再继续战斗，那么另外一人就会上去保护（毕竟是最好的朋友）。这时候需要在保护对方的前提下躲避或回避敌方的攻击，动作速度和频率都会变慢，所以在一些重要的战斗中千万不要出现一人战斗不能的情况，要随时留意补充体力防止战斗局势变得被动。

升级：战斗胜利后会获得经验值，经验值累计到一定程度可以升级，升级时除了某些数值固定提升外，还能让玩家自己选择某项固定数值的随机跃点数增加方式，这样就可以实现因各人喜好不同重点培养角色的某一方面能力了。需要注意的是如果频繁增加某项能力，该能力一旦与其它能力值相差太远，随机跃点选择的数字浮动范围就很低了，所以说还是要注意兼顾全面发展的好。



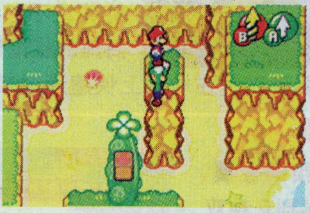
特殊技能

随着剧情的发展马里奥和路易会学到一些特殊技能，用于杀敌和解谜，这些特殊技能包括：

高跳（马里奥特有）：从库巴飞船被击落后到达的小岛中遇到的两个兄弟那里学得，使用的时候要将马里奥放到队列前面然后按两次 B 键，可以达到约平时两倍的高度。



旋转（路易特有）：从库巴飞船被击落后到达小岛中遇到的两个兄弟那里学得，使用的时候要将路易放到队列前面然后按两次 B 键，可以借助路易的旋转能力作短暂的低空飞行，通过一些距离不远的平台。



锤子（两人通用）：在锤子村庄的山上得到特殊的石头后，村里的两名工匠会帮忙打造一把锤子，锤子的主要作用是清除路上挡路的岩石，



不过也可以用在战斗中，配合之后学到的合体技可以变换出很多攻击方式，或者针对每人不同的特技以及特点使用，开启某下机关或通过特殊的地形。

喝水（马里奥特有）：让马里奥站在水龙头前，会喝水变胖。此时不能起跳，但却可以让路易使用特技让喝到肚子里的水呈不同方向射出。具体特技对应的射出方向为：



- 高跳：路易踩在马里奥头上，水呈直线一次性全部射出，但射程有限。
- 锤击：路易用锤子敲击马里奥，水向前飞出，喝一次水可以用三次。
- 电击：路易在背后电击马里奥，水一次性向下洒出。

滑板（路易特有）：在学到三级黄金锤子之后，可以到达原来由黑色岩石挡着的海滩，在那里可以让马里奥在后面对准地上的缝隙用锤子击打路易，然后路易会变成扁平的滑板状，马里奥就可以乘坐滑板到达一些特殊的区域（大地图右上方的冰洞迷宫）。



火焰（马里奥特有）：在地图右边偏上的小岛上的神殿里，马里奥可以学到火焰术，火焰术主要用来点燃某些烛台上的火把，开启某些机关。不过到了后期在海滩的旅馆处学到了按摩术之后，便可以用在冲刺上快速通过某些地形。



雷电（路易特有）：在地图右边偏上的小岛上的神殿里，路易可以学到雷电术，雷电术除了打开固定的蓝色开关之外，也可以通过与按摩术的结合来通过某些地形或者推动某些机关。



缩小（马里奥特有）：在酒厨遇到两位锤子村工匠后习得的新技能，将路易排在队伍后面对马里奥使用锤子敲击，马里奥便会缩小，这样就可以利用身材优势进入一些比较小的洞内去取得宝物或者打开机关，变小后除了高度变化之外，其余基本技能都没有变化，跳跃能力也没有降低。



钻地（路易特有）：在酒厨遇到两位锤子村工匠后习得的新技能，将马里奥排在队伍后面对路易使用锤子敲击，路易便会钻到地下移动，利用这一点可以从土质的地表通过一些封闭的栅栏去取得宝物或者打开机关，还可以钻到木桶内移动以及在一些圆圈状地面下找到隐藏的豆子。



钻地后只有在按下A键从地中出来后才能进行诸如跳跃、锤击、放电等特殊操作。

（注意：在两人状态变化后一般都是暂时分头行动去打开机关，此时按下开始键是切换行动的角色，这在游戏后期协同解谜的时候经常会用到。）

合体攻击

随着剧情的发展，在战斗中会学到几种双人合体攻击，一般来说每人会有三种。



①属于一般合体攻击，由两人的基本攻击叠加而成，在游戏初期登场，每个动作衔接的时候会有具体的按键提示。

②结合锤子实施的合体攻击，只有部分招式有按键提示，可以实现属性攻击、多人攻击或者连续攻击。

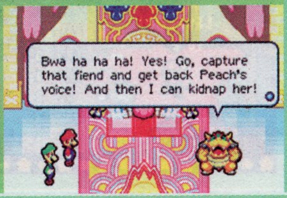
③完全取消按键提示的合体攻击，好处在于消费的BP值很少。

剧情攻略



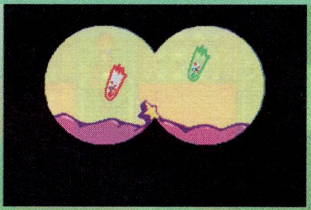
游戏刚开始马里奥和路易来到皇宫，与库巴战斗后熟悉了游戏的战斗系统，之后踏上了夺回碧奇公主声音的旅程（走之前蘑菇老头会给马里奥带来一个旅行箱，之后便可以查看各种状态了）。路易由于胆小拒绝与马里奥和库巴同行，不过还是被库巴的手下赶上了飞船。在飞船上库巴的手下会用各种方











式教玩家熟悉游戏的各种系统，还可以在一处进行照相，照相的时候可以摆各种姿势，相片会放在状态栏中保存，不过之后还可以换。在库巴的飞船内转悠了一圈后，来到飞船顶层遇到了坏蛋和它的白痴手下，没有费多大劲便解决了这两个白痴，谁知道气急败坏的Fawful毁掉了库巴的飞船，三个人坠落到一座小岛上。






马里奥和路易两人来到附近的城堡，守卫需要验证二人的真实身份，于是立即进行一个跳绳的迷你游戏，在令人怀旧的音乐中二人顺利通过了考验，也得到了豆豆王国的全地图。在岛上走一段路后，终于找到了掉进加农炮里面的库巴，不过一个自称是这里的女王的胖女人Talstar却不肯放人，她说蘑菇王国的钱在这里不值钱，要在这里收集到100块豆豆币才答应释放库巴。二人继续往前走，在一个星形标记的地点，两个家伙会教玩家二人的两种基本技巧：高跳和旋转，合格后可以从另一条路返回库巴那里，途中两兄弟又会教会二人合体技的使用。胖女人收了钱，却不肯放人，无奈只能开始战斗。







山路上大部分机关都要靠灭火来打开

战斗胜利后，库巴被大炮射了出去，马里奥和路易来到了锤子村庄，这里的居民认为二人绑架了豆豆王国的王子，不让他们进入，这时候多亏胖女人出面解释清楚（原来这家伙心地不坏）才得以通过。在村庄的下方会遇到在飞船上被打败的Fawful，它施魔法变出一块岩石挡住了玩家的去路，看来只能想别的办法了。村庄的上方有很多人在修桥，旁边的工匠屋中两位工匠正为找不到好的材料打造锤子而发愁。出门后桥终于修好了，在解决了一些旋风的谜题后，见到了一个石像，它需要考验二人的反应能力，之后还是无聊的Boss战。几经周折之后来到山顶，看见一只大鸟在守护着一块紫色的石头，过了一会石头孵化出了一条龙，将大鸟踢飞，再次Boss战。战斗胜利后龙变回了人形，原来他就是豆豆国的王子，只是在执行任务的途中被Cackletta变成了怪兽而已。王子在和马里奥二人的交谈中得知了碧奇公主声音被抢的事，马上断定Cackletta会去袭击豆豆王国，然后留下了一束玫瑰花给二人作为去豆豆王国的通行证。

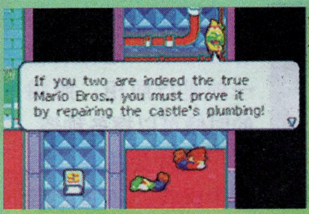









回到山下的工匠屋，两位工匠用在石像处获得的材料为二人打造了一把铁锤，这样被Fawful放岩石挡住的道路就可以通行了，通过崎岖的山路，热心的工匠再次追上来教会二人在战斗中如何使用锤子。来到豆豆王国后发现这里已经遭到袭击，看来Cackletta还是抢先了一步，出示王子的玫瑰之后终于得以进入王宫。不过女王的随从并不认可马里奥和路易，



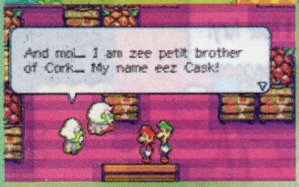




并将他们送进了王宫的下水道，希望他们能够凭借水管工的实力修好那些水管，下水道的谜题不算很难，玩家要记得用路易的旋转特技转动水管的阀门。通过下水道，随从终于答应带二人去见豆豆国的女王，到了以后发现Cackletta已经将女王变成了怪物，还抢走了豆豆国的豆豆之星，没办法只有与变异后的豆豆女王交战了。战斗后女王昏了过去，随从说女王被灌了某种蠕虫，必须要到Chucklehuck森林去找解药才能让女王复原。





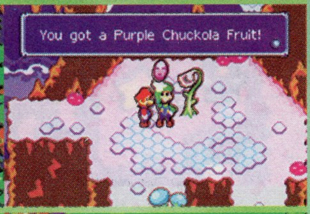




在Chucklehuck森林的入口出示随从给的信物，进去以后发现这原来是一个酒库，在障眼的酒桶群中绕出来之后，一名自称Shadow Thief的小偷和库巴出现了，他们结为一伙也是来拿解药的。与这两人的Boss战比较简单，战斗胜利后推动下面的酒桶会再次遇到锤子工匠二人，他们会教给马里奥和路易锤子的新用法，两人也因此习得了变小和钻地的技能。作为答谢，马里奥和路易利用新学到的能力去右边的两间屋子内为两位工匠拿到了两个酒杯。





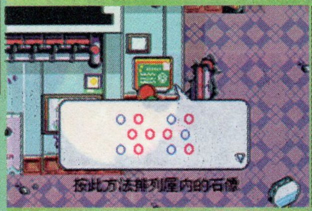








接下来进入Chucklehuck森林，见到了森林的守护着Chuckleroot，他要两人拿到红色、白色和紫色三种果实才允许通过，合理利用两种新技能拿到这三样东西并不算难。进入洞中见到一位熬药的老人，她说这种配方她研制了1000年，抢先进来的库巴和小偷已经受到了老人的制裁，不过此时酒桶里的药物突然变成了一只怪物，避无可避的Boss战……怪物被击倒后，老人气急败坏的将二人打入了地下，马里奥跌进了药物的桶内，路易要自己通过迷宫去和马里奥会合，最后路易乘坐马利奥的酒桶回到了豆豆王国。将马里奥带来里的药水给女王服用后，女王的肚子里面虫子被清除了，缓缓道出了事件的缘由：豆豆之星是豆豆王国的宝物，这世界上只有碧奇公主的声音能唤醒这件宝物，Cackletta就是想将这两样东西结合，实现他统治世界的野心。

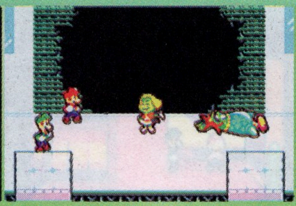






此时豆豆王子出现，说Cackletta会在豆豆王国的研究所实施他的下一步计划，二人火速赶到研究所，发现这里的研究员已经被Cackletta变成了怪物，这里的谜题其实就是去开启机关，将从光源射出来的光线折射到所有的镜片上，然后打开通往最终研究室的门。在最终研究室内再次见到Cackletta和Fawful两个活宝，原来他们精心策划的计划便是克隆公主的声音同时唤醒多项豆豆之星的能力，没想到最后制作出来



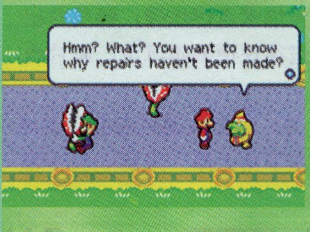




的机械公主发出的是噪音……马利奥和路易趁机将这惊魂未定的二人一并收拾了，不料Fawful在最后关头却将Cackletta的魂魄吸走并企图逃跑，这时候豆豆王子出现，他以娴熟的剑术将Fawful击飞，并吩咐二人去下面找豆豆之星。来到研究室地下，再次遇到小偷和库巴，为了争夺豆豆之星开始了战斗，战斗结束后一个公主机器人掉了下来，再次听见噪音的豆豆之星开始暴走，四人不由分说都跳了上去争夺，豆豆之星也因此裂成了四块散落在王国四处。





马里奥和路易落在了一块沙滩上，两人分别从沙滩的神殿中学会了火焰和雷电的能力，库巴则摔到了一个莫名其妙的地方，刚刚从炮击的振动中清醒的库巴，还没有多少时间思考自己的下一步打算，便非常不凑巧地遇上了带着Cackletta魂魄的Fawful，Fawful不由分说将Cackletta的魂魄注入了库巴体内，于是集残暴与强悍于一身的魔王Bowletta诞生了。






马里奥和路易用各自的能力打开机关，从海滩上的水管通过海底再次回到豆豆王国的陆地上，一出来便遇到豆豆王子，他说碧奇公主要去访问豆豆王国，叫二人去机场迎接。

二人用魔法开启了机关，来到了飞机场，不过这时候又出问题了，机场跑道由于食人花的泛滥，飞机不能正常降落。清除食人花，要先用马里奥喝水喷在上面，再用路易的电击就能够完全清除了。最后的Boss大食人花会不断回复HP，需要一人用属性攻击消灭小食人花的前提下，另一人不断攻击主体才能消灭。

飞机降落后，碧奇公主和豆豆王子说明了事情的经过。原来英明神武的豆豆王子早已料到Cackletta的阴谋，并将碧奇公主与一只恐龙的声音做了调换，所以Cackletta得到的只是那只恐龙的声音（这就不难解释为什么试验失败了……）。

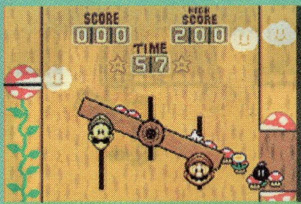





王子开始去寻找豆豆之星的碎片，马里奥和路易却因为碧奇公主要去拜访附近的一个蘑菇村庄而被迫前去保护。到达村落之前先到沙漠入口下方用雷电术打开门，这里是锤子工匠新开的工房，比以前更大更适于工作了，马里奥两人在这里得到了工匠的帮忙将锤子升级成了银锤，然后可以打碎银色的石头进入沙漠了。

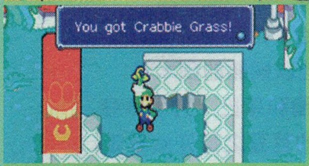
沙漠中二人必须在解谜的同时保证公主不能离开视线范围，否则公主就会被怪物抓到下水道内从头开始走……麻烦的保镖工作之后，在沙漠的尽头遇到一个石头人正在袭击蘑菇村庄的小孩，这个Boss非常容易对付，简单的过场之后三人来到了村庄。

公主进行简单的礼仪后大家到旅店休息，贪玩的马里奥两人来到村中的游戏室，迷你游戏之后得到的奖品中居然有毒，马里奥当场中毒不省人事，村民说要到神殿找一种特殊的药草才能解救马里奥。



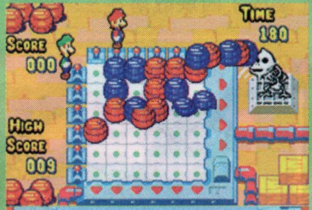






胆小的路易听说去神殿找药草会遇到可怕的怪兽吓得直哆嗦，直到占卜物的老婆婆给他催眠之后，发觉自己变成了勇敢的马里奥才同意前去。来到神殿前面，首先要进行一个击球的小游戏，之后里面也全是大大小小的谜题，被形容为可怕的怪物也只是想和路易玩玩游戏而已……











拿到药草后返回村庄，发现Bowletta再次绑架了公主（居然用的是GBA打出的幻灯片显示…），并以公主的性命要挟各位去筹集豆豆之星的碎片。

路易连忙用药草救醒马里奥，二人开始了艰辛的碎片收集之旅。首先来到右上角的破船上，发现一对骷髅对碎片指手划脚，二人四处询问之后得知只有在工房劳动得到会员卡才能交换碎片。

完成了不算太难的排列组合小游戏之后，骷髅答应交出碎片，不过要帮它们把卡在甲板缝内的船员救出来才行。

于上层船长室前面的地板处向下敲击，炸弹会掉落下来，用马里奥的火焰术点燃炸弹，船员救出来了，船也开动了，不过很快便触礁沉没，碎片也在海底飘呀飘……

用高跳跳到沉船上方，从上方通过海底，点燃右上角的火把，然后从左下角上岸，来到一块沙滩上。

此时由于大乌龟挡路只有一条路可走，那就是过桥之后的按摩店，在殿中会学到二人的最后两项技能：按摩术（其实也就是在对方背后用魔法），然后在洞穴右边利用新的技能为按摩女得到她们的东西。之后在海滩上寻找大乌龟挡路的地点，用马里奥的火焰按摩术撞开，见到一只寄居蟹，打败它后终于得到了第一块碎片。














余下的碎片收集要相对简单，进入Chucklehuck森林，撞开挡路的乌龟，来到所谓的蜗牛领域。在这里花500块钱完成一个小游戏之后会得到一张蜗牛卡，不过就在即将取得碎片的时候，麻烦的小偷出现，不可

避免的战斗开始，简单的战斗之后第二块碎片也拿到了。

接下来来到飞机场，这块碎片被锁在一个服装设计师的鸟笼内，只要按照他的要求为衣服喷上不同的颜色和图案满足他的要求（一共三次），碎片就是你的了。

四块碎片全部收齐后回到豆豆王国王宫内，豆豆之星恢复了。随从马上传来消息，Bowletta要求马里奥等人去右上角的冰冻迷宫用豆豆之星交换碧奇公主，虽然明知是圈套但还是得去，不过王子和蘑菇长老还是为两人准备了一些对策：一个假的豆豆之星和一件碧奇公主的衣服。这时候必须要再次回到锤子工匠的工房，他们又找到了新的材料，这下锤子可以升级成黄金锤了，这意味着黑色的岩石也









能够击碎了。来到海滩边，敲碎黑色的岩石，在一个缝隙中用锤子将路易敲成滑板，之后就可以通过海上渠道前往一些之前没有到过的地点了（比如右上角的冰冻迷宫）。

最后一块碎片位于一名叫做Boddle的鸡蛋老头开的电影院内，目前他正为电影院的门牌彩灯的事发愁，所以摆脱马里奥和路易两人去为他寻找几颗点缀用的耀奇蛋。在电影院里面的老头内得知，想要得到耀奇蛋，必须去寻找给耀奇吃的特殊果实，耀奇吞下果实后便会将蛋孵出。果实散落在豆豆王国周围，一般都在一些花朵或石头围绕的地点中央，仔细搜索不会有太大问题。有一颗果实是被食人花吞到肚里了，将其打败后会发现豆豆王子在里面（原来无所不能的王子也有落魄的时候），王子复原后会交给玩家一颗果实。得到了全部七颗果实之后去Boddle老头的电影院，找到饿肚子的耀奇逐一喂下得到了七颗耀奇蛋，老头也实现了他的诺言交出了最后一块碎片。















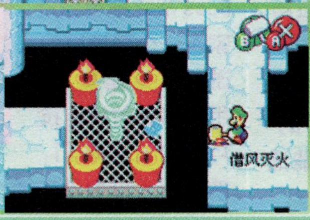












冰冻迷宫的谜题都不简单，可谓综合了以前所有的解谜要素，是整个游戏中纯以解谜为重点的地点所在。玩家们要充分利用马里奥和路易两者的所有特技和特点才能顺利通过。尤其到了后期，要多观察多思考，实在找不到突破点的时候冷静看看地图并且好好回忆一下谜题所牵涉到的地点和特技的关联。完全通过之后会和刚进迷宫遇到的两母子战斗，战斗不算很难（比起之前的谜题来说可是非常简单了）。战斗结束后Fawful出现并索要豆豆之星，路易拿出假的豆豆之星，不料一下就被Fawful识破了，它从旅行箱里面抢走了真正的豆豆



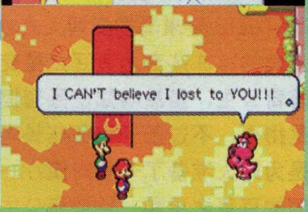


之星后，路易在房间里面大哭起来。不过此时马里奥想到他们还有一件法宝，那就是碧奇公主的衣服。路易穿上公主的衣服箱里走见到了Bowletta和Fawful，已经上过一次当的Bowletta和Fawful当然对此事心有余悸，不由分说便把路易假扮的公主给交换了过来。









飞船上，路易假扮的模样被识破，二人气急败坏、暴跳如雷地追赶着路易，不过路易还是凭借超强的躲避能力逃了出来。飞船上有很多机关，用路易的雷电术打开后可以见到隐藏的问号，都是不错的回复道具。最后在飞船的控制室内拿到了豆豆之星，路易打开舱门从飞船上跳了下去。由于突发情况路易的降落出了很大的问题，一把栽在了沙漠里，谁知道这里正是小偷的大本营，为了向马里奥和路易报仇，小偷把路易绑了起来。马里奥通过沙漠底层的道路找到了路易，一场恶战又开始了。这次小偷找来了假扮公主的那只恐龙，两人边说相声边开始了搭档。小偷的攻击比较讨厌，因此要优先考虑解决，那只恐龙倒不是太大问题，战斗不能说轻松。



回到豆豆王国，发现被骗了两次已经恼羞成怒的Bowletta对这里发起了毁灭性的攻击。受到王子和随从的一致托付，二人勇敢地承担了拯救豆豆王国的艰巨使命。还记得锤子村庄那只大鸟吗，它会带着二人飞向最终决战的城堡。Bowletta得知马里奥和路易的到来，也下令派出了库巴的七个儿子迎战。库巴的城堡基本上没有什么谜题，与库巴的七个儿子的战斗确是有一定难度，以下是一些难点的提示：



第一个：它会将二人转晕，也就是说方向键的控制会变得混乱，混乱的方式并不是简单的前后倒置，而是在每一次都会有不同（如果被转晕后没有通过后面的火焰则会再次回来被转晕，这时候又是另一种混乱方式，总之GBA是方的，怎么转着玩都行……），与Boss的战斗相对来说比较简单。



第二个：简单跳过冲击波开始遇敌战斗，是第一个Boss的强化版。



第三个：找到Boss的正身需要一定的运气和时间，其他倒没什么。



第四个：Boss战之前要用马里奥喝水加上路易的雷电术让食人花长出来吐出机关，Boss的龟壳转动攻击比较棘手，考验玩家的反应能力和操作能力。



第五个：Boss战之前是一个小游戏（马里奥变小后通过一个类似最初的FC马里奥世界最终城堡），Boss战会有时间限制，而且攻击的方式也是综合了前几个的特点，需要多加练习才能通过。

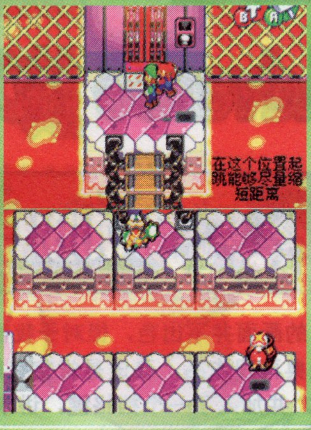


第六个：Boss战之前会和玩家来一个敲地鼠的游戏，这里需要用到路易的钻地技巧通过红色的门，然后两人分别站在两个水管前司职两个位置，这

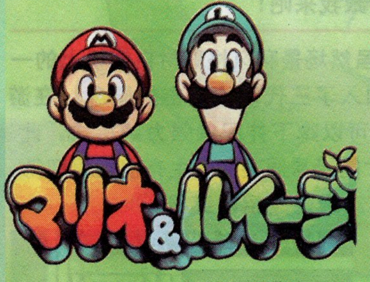


样就不怕没时间敲到了。Boss会分身并且还有时间限制，运气与实力并重的战斗。

第七个：Boss战之前的限时突破算是游戏中对动作要求最高的一项关卡，遇到Boss之后要想办法挡住它的球路，通过与之前的6个家伙的战斗，最后一个也只是时间问题了。



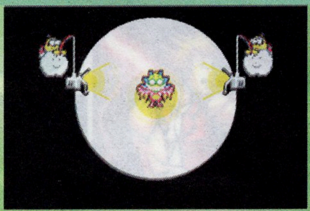
隐藏要素



整个游戏考验的是玩家的反应能力和解谜能力，对RPG系统方面的要求并不是很高，可以说那些RPG要素只是作为游戏的附属存在，游戏完成之后没有二周目的选项会让想再细细体会的玩家感到一些遗憾，不过游戏中还是有不少的隐藏要素，值得玩家一再去回味。

迷你游戏：游戏的进程之中会碰到很多种类型的迷你游戏，它们都是为了得到某些关键的过关道具而设计的，不过你也可以在完成剧情过后反复去玩，得分高的话可以得到不少珍贵的道具。

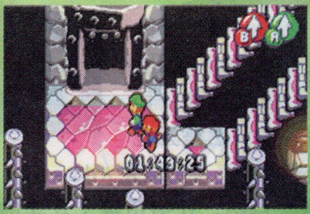
隐藏的地点、隐藏的猿人老头：在游戏初期玩家会发现很多地点无法到达和通过，到了后期获得特殊能力后千万不要忘了去，一般可以在里面发现一个猿人老头，老头为了祝贺玩家通过考验，会给与一份珍贵的道具最为奖励。

















历经艰辛之后终于迎来了与Fawful和Bowletta的决战，两人的攻击方式都异常的多，攻击速度也异常的快，Bowletta变身后更是强到了无赖的地步，能否获得最终的胜利就要看玩家自身的实力了。战斗胜利后库巴终于恢复了清醒，二人需要在限定时间内逃出城堡（完全没有难度），最后便是欣赏结局的美妙时刻了，公主、王子一行人在机场迎接英雄的归来，库巴被作为礼品搭着顺风飞机送回了它的城堡，漫长的超级明星传说也以最令人满意的结局落幕，电影院内的耀奇门不约而同地起立送上了热烈的掌声……

贯穿豆豆王国的快速水管通道：到了游戏后期频繁穿梭于王国各地，这些快速移动的管道会起到很重要的作用，不过是否找到这些管道对游戏并没有多大的影响，追求完美的玩家可能才会比较在意吧。

隐藏的问号：这些问号在游戏中是不能直接看到的，不过在下面起跳就能顶出来。要随时留意墙上的提示和NPC的对话，问号中隐藏的大部分都是不错的道具。

マリオ&ルイージRPG



文：Emu_Zone/微风

机种：GBA	游戏厂商：ATLUS	游戏类型：ACT
容量：32MB	游戏人数：1人	发售日期：2003年11月12日

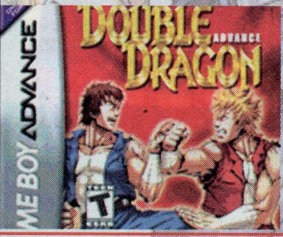


街机上的《双截龙》一代让我们步入清版动作游戏的时代，其朴实的打击感和面对面的刺激搏斗仍然令我们记忆犹新，对于我等喜爱动作游戏的玩家来说，"《双截龙》系列"在我们心目中的地位是无可替代的。

双截龙 Advance 技巧攻略



经典永远不会被遗忘，Atlus 接过昔日 Technos 的棒，借助 GBA 强大的二维机能让这款经典在掌机上再现其风采。虽然制作公司已经不同，但拿到游戏后的感觉仍然是无比激动，与现在崇尚画面的游戏相比，《双截龙 Advance》的画面并不出色，但对于我们来说只有这样才能体现出原作朴实的风格。当然，作为历经十几年的经典再现作品，改进是肯定有的，死板地用肘攻击的模式已经一去不复返，取而代之的是多样的招式，并加入了一个挡格键，讲求节奏感地进攻在本作充分体现，想不被敌人围攻而死么？OK，跟我来吧！



《双截龙 Advance》最大的变化就是招式，虽然场景和风格取材自街机上的一代，但二代的旋风腿、飞撞也有保留，另外还加入了三代段位攻击的概念。在游戏中，敌人能蹲下闪开我们的上位攻击，我们也可以蹲下并回以强力的招式。此作可谓是集大成之作，熟悉招式和判定当前情况才能轻易通关且在生存模式里取得更好的成绩，下面附上详细的出招和说明，以及实用的连招和武器。

普通攻击



A 键：	拳打 / 使用武器 / 捡起武器
A 键三次：	三段组合拳（建议在被围时不要狂按，因为出三段攻击会有一段硬直时间）
B 键：	脚踢（攻击距离远，踢中就可以令敌人晕眩）
B 键两次：	组合踢（实用性不错）
↓ +B 键：	下段踢（攻击蹲下的敌人）
L 键：	挡格 / 丢弃武器（保持一定距离可以挡掉前方上段攻击，如果与敌人相距较近会立即使出投技）
R 键：	跳跃
抓武器中 A 键 +B 键：	投出武器

擒拿攻击



在敌人晕眩后接触可进行擒拿攻击

擒拿后 +A 键：	追加摔投
擒拿后 +B 键：	追加脚踢（三段）

在敌人倒地后可进行骑压攻击

倒地敌人附近 A 键 +B 键：	追加跳压
倒地敌人身上 ↓ +A 键：	追加压打

冲刺攻击



←←或→→：	加速跑
加速跑 +A 键：	前冲拳打
加速跑 +B 键：	前冲脚踢
加速跑 +R 键：	前冲大跳跃
加速跑 +A+B 键：	前冲大跃踢

跳跃攻击



R 键 +B 键：	跳跃踢
对着墙壁跳跃踢：	回转踢
跳跃中←+B 键：	返身腿
跳跃中↓ +B 键：	冲刺踢
跳跃中 A 键 +B 键：	旋风腿



蹲身攻击

A 键 +B 键：在一段时间内保持下蹲动作（可避开上段攻击和飞行道具，敌人主动攻击也变少，被围时最实用）

蹲下中 +A 键：上勾拳

蹲下中 +B 键：跳跃腿撞



特殊攻击

方向键→ +A 键 +B 键：头撞（以角色向右攻击为准）

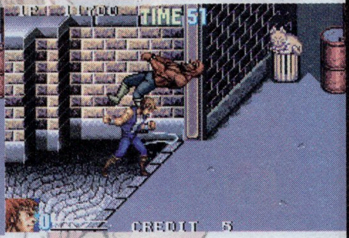
A 键 +R 键：手撞（攻击判定时间依然长得变态，只是威力太小）

实用连续技

重攻击敌人的范围：

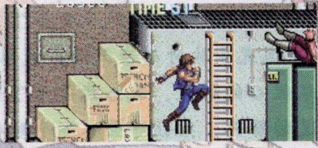
蹲下中 +A 键的上勾拳把敌人打浮空后接方向键→ +A 键 +B 键的头撞：威力不错，且可以攻击前方复数敌人，在某些有河流的地方使用这招能直接把敌人轻松打下水。





重攻击的威力：





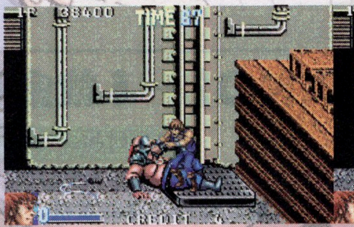
蹲下中 +A 键的上勾拳把敌人打浮空后蹲下中 +B 键的跳跃腿撞，一般小兵都是一招致命，而且能把敌人打飞很长距离。

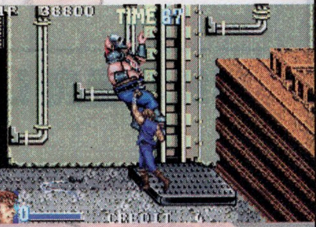
四连脚：

在敌人蹲下时输入斜下 +B 键可以连踢四脚

连续骑压无赖攻击：

把敌人击倒，骑在其身上追打，追打期间快速按 A 键，耐力强的敌人在被压打几下后会站起反抗，此时会很快被三段拳再次打倒，然后再骑在敌人身上继续压打，如此反复可轻松屈死敌人。这招对付血多的 Boss 有特效，在使用前最好把所有小兵都清掉。不过这招对于有擒拿技的戴头盔敌人用比较危险，而且骑压被反抗也会使自己少小量的血。





武 器

武器终于在此作中摆脱了鸡肋的恶名，在游戏中大放光彩！

实用性最好的武器当属双截棍和鞭（链锤效果更好！），双截棍的攻击速度非常快，虽然范围相对较小，但最后一个重击能弥补；鞭是范围最广的近身武器，控制好距离可屈死所有敌人，不过硬直比较大，同系的链锤和鞭攻击方式一样，只是攻击威力和距离更大。



另外攻击速度有优势的还有双棍，不过实用性仍然不及双截棍，其他小刀、雷管、油桶、石头等投掷道具威力都非常大，后面三种对自己也会造成伤害，游戏中要慎用。



生存模式

游戏中新加的生存模式为我们挑战高难度提供了机会，目前我的记录是 118 人，欢迎大家和我交流哦。

游戏密技

要使用游戏内置的密技模式，需要在中等难度下通一次关。

(1)音乐模式

在 Options 中，按住 Select 键后，依顺序按 R、L、R、L 会出现音乐模式。

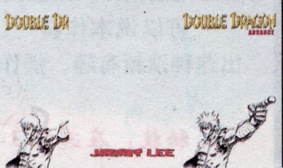
(2)超级难度模式

在 Options 中，按住 Select 键后，依顺序按上、上、下、下、左、右、左、右会出现超难度选项。

(3)十次续关

在Options 中，按住Select 键不放，顺序按L、R、↓、L、R、↓、L、R、→会出现十次续关。

作为经典再现的《双截龙 Advance》让人感觉出乎意料的好，在保持街机原汁原味动作的同时，加入不少新要素，打击感也比近期的《忍者神龟》要好，能在小小的掌机上再次接触如此等爽快的清版动作游戏感觉确实不错。





GB 游戏回味

Gameboy，一个在全世界都是响当当的名字，任天堂在10余年前推出的这部掌机曾经陪伴众多玩家一起度过了那些快乐的时光。与现在流行的掌机GBA相比，GB既没有那绚丽夺目的彩色画面，也没有什么高保真之类的音效。它有的，只是一个小小的黑白四阶灰度的绿色点阵画面，和由若干个三角波、矩形波等组成的音乐。然而，就是这简单得不能再简单的配置，却让那一代走过来的玩家们在心中留下了不可磨灭的美好回忆。

拿着手里的GBA，看着其间那同屏三万二千色的画面，我也曾经疑惑过：当初自己究竟为什么会那么喜爱那个厚厚的黑白"砖头机"，可就在我再一次插上GB卡带，玩起了那熟悉的GB游戏时，我终于明白了　虽然GB机能有限，可是那些GB游戏的经典之处却是永远无法被时间磨灭的！我想，这也只有那些老一辈的GB玩家才能深深感受到吧。本栏目的初衷，我想就是为了让更多较晚接触GB系列掌机的新玩家们能够体验那错过的经典，也让那些从那个时代过来的老玩家们能够再次找回当初的感动……



——破瓶子

超级马里奥LAND2－6枚金币

推出时间：1992年　厂商：任天堂　游戏类型：ACT



既然是任天堂的掌机，那么第一个推荐给大家的游戏就选任天堂自家的游戏吧。^_^

马里奥作为任天堂的形象代言角色之一，它在任氏每一部主机上都会为玩家们露一把身手。GB上"《超级马里奥》系列"一共推出过三部，其中由于第三部作品的主角其实是瓦里奥（马里奥的又一个搞笑派冤家……），所以实属挂羊头卖狗肉之作，暂不归为"《马里奥》系列"的讨论范围。而第二部作品《超级马里奥LAND2　6枚金币》则可以说真正达到了GB马里奥清版动作游戏的最高峰。



游戏里面的关卡以地图的方式呈现给玩家，这点与FC版的《超级马里奥3》类似。不同之处则在于，本游戏有着非常高的自由度，玩家可以让马里奥在地图上任何地方任意来回走动和选关，这样玩家可以按照自己的喜好来安排关卡的进行顺序。当然最终玩家们还是必须把所有关卡都通过一次的。这次的关卡设计得也巧妙无比，每一个关卡在地图上是一个建筑物，有大树、巨大机器马里奥、鬼屋等等，让玩家光看了这些新奇的建筑物便对这些关卡充满了好奇。一个大关（大的建筑物）里又分了好几个小关，比如进了大树这个大关后我们就要一步一步通过小关来向大树顶端前进，配合卡通背景更可以直观地了解到这个小关会有什么样的敌人等。关卡新鲜了，我们的马里奥当然也要带给大家新鲜的感觉！这次马里奥除了示以我们熟悉的装束外，某些关里还会穿上宇航员的衣服，在外太空失重的情况下给大家表演呢。

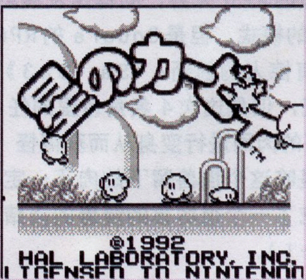
可以说本作将"《马里奥》系列"推向了一个新的高度，任天堂不愧是任天堂，在92年就能做出这种清新有趣、操作极佳的游戏来，我们GB玩家不得不向其脱帽致敬！

秘技：在选择3个存档位时按Select键可以选择Easy　Mode。

Taka
taka@gamelive.net

星之卡比

推出时间：1992　厂商：任天堂　游戏类型：ACT



说完了马里奥，我们再来说说如今另一个在任氏帝国中大活跃的角色吧——它的名字就是卡比。

卡比以其相对马里奥来说更加可爱的风格和活泼的动作同样赢得了喝彩，其中MM可占了不少哦(*^_^*)。继任天堂在FC上的卡比获得意料之外的成功后，在GB上也推出了N多的卡比游戏，这里先给大家介绍GB上的一代。由于距离FC版卡比制作时间并不长，加上GB上《卡比1》是系列作品在掌机上的初次尝试，因此这一代的卡比没有什么太过花哨的变身，只有把别人吸到肚子里再吐出来的招牌本领。

卡比的表现实在可爱至极！平时象一块橡皮糖一样，摔在地上还会弹起来，而当身体吸满空气漂在天上时又象一个棉花糖，让人忍不住就想咬一口（恶趣味-_-b）。游戏的反派们做得同样Kawayi，看着第一关那棵大树被打败后流泪的样子就觉得"啊，好可爱啊"，整个游戏就是这样一种轻松、休闲的气氛下进行，在大家疲惫之时玩玩本作定一定会有一种全新感受。另外游戏中的BGM做得非常好听，当初笔者对任天堂能够只靠GB音效来作出这么好听的音乐感到不可思议，再一次向老任表示253。

美少女战士R

推出时间：1994　厂商：ANGEL　游戏类型：RPG+ACT

MM一向是掌机玩家中不可或缺的一部分，介绍了这么多游戏后就让我再介绍一个GB上数一数二适合MM玩家们的游戏吧，它就是《美少女战士R》。

说起美少女战士，我想只要不是现在的小学生MM应该都知道吧？本作由TV版同名动画改编而来，原作中的人物、情节在游戏中都将完全再现，MM们已经等不及了吧？游戏分为"女孩子模式"和"男孩子模式"，其中女孩子模式要多出一个平时对话收集情报发展剧情的内容裹说白了，就是多出了RPG的部分，而男孩子模式则是直接进行每话的ACT部分。在女孩子模式中，我们可以玩到各种各样为MM们准备的迷你游戏，尤其看到男孩子模式里看不到的假面特写镜头，美少女MM迷们一定激动得昏过去了～当初我第一次看到GB上的这个游戏时，我着实被其中精美的画面所震撼，一个个特写镜头让我不再小瞧GB那个小小屏幕，而与原作相同的剧情与BGM则是让Fans最为感动的吧（当然我不是它的Fans……XD）。推荐MM们和部分GG们玩玩。

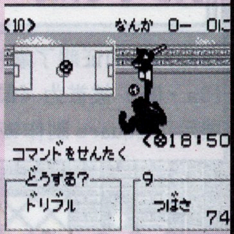


天使之翼VS

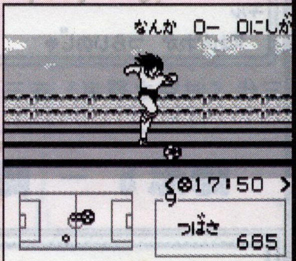
推出时间：1992　厂商：TECMO　游戏类型：SLG+SPG



"旋转射门！"、"虎射！"……看到了这些后，大家会立刻想到了哪部漫画？对啦，《足球小将》！足球作为一项世界级的运动，其流行程度不言而喻。我想各位GGDD以前都或多或少的想成为一个足球明星吧？日本高桥阳一的《足球小将》就是描写一个普通的少年是如何一步步成为一个世界级足球运动员的故事，据说这部漫画整整影响了一代日本国脚呢，呵呵～



由这部漫画改编而来的游戏自然也是多得数不胜数：红白机的一、二代，超任的后面几代，再加上MD、PS、GB、GBA等等，光凭数量来看，《天使之翼》这个系列的人气可见一斑。现在就让我给大家介绍一下GB上的《天使之翼》吧。GB上的《天使之翼》一共有两作，分别为《天使之翼VS》和《天使之翼J》。前者是由系列的创始公司Tecom制作，后者则是由Bandai制作。我想能够真正代表"《天使之翼》系列"独特风格的也只有Tecmo制作的几代了，后面由Bandai制作的J以及Konami在GBA上推出的一作可以说已经不是真正的《天使之翼》了。



为什么说Tecmo的《天使之翼》能够真正代表其的风格呢？我想老玩家一定知道。"《天使之翼》系列"最大的特点就在于，虽然是体育类游戏，但是却以文字游戏的方式来进行，玩家控制球员的过人、射门、传球等等全部靠指令来完成。也正是因为采用了这种系统，游戏才能把原作中出现的各个绝技原汁原味地保留下来，玩起来更像是扮演一个教练在指挥球员场上的动作，也让吾等反应并不是怎么快的玩家也能好好享受一场球赛所能带来的紧张与刺激。

《天使之翼VS》出在红白机《天使之翼2》之后，因此游戏保留了大部分《天使之翼2》中已经接近完善的系统。剧情讲述的是主角大空翼小学以及进入日本国家少年队的情节，在原作中出现的剧情几乎全部保留，比如在与三杉淳的那场比赛中他会在途中和原作一样的突发心脏病……玩一遍游戏等于重温了一次漫画，除了感动还是感动吧。而且游戏独有的特写画面在GB这么小的屏幕上仍旧表现得魄力十足，在通过世少杯后还可以获得世少杯VS密码来任意选择一个国家来踢友谊赛！没有玩过这作的大空翼迷们要抓住机会了。

Sa·Ga3 － 时空的霸者

推出时间：1991　厂商：SQUARE　游戏类型：RPG



接着说说游戏世界中不可缺少的一个类型-RPG。记得GB刚发售时，其上充斥的还是大量动作游戏，更有一种观点说掌机只适合做动作游戏。然而在发售后的几年里，Square还是向我们证明了掌机也可以把RPG做好的事实。《Sa·Ga》被誉为《最终幻想》外传的它再一次向我们展示了Square制作RPG的天赋。



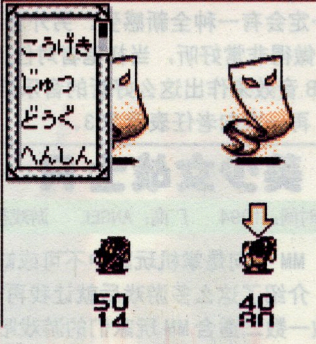
Square一共在GB上推出了3代《Sa·Ga》，玩家中不少人把它们称为“传说三部曲”（注：SAGA意为传说，因此与Namco的“传说三部曲”无关），其中尤数三代《时空之霸者》在三部曲中最为成熟。如果光看表面，这个游戏和一般的RPG无异，同样是发展剧情->战斗->发展剧情的模式。但是Square的RPG游戏一向都在系统上拥有惊人的创新：《Sa·Ga3》保留了前两作的变身系统，但是这次4名角色里的任何一人都可以吃怪兽留下的肉而进行变身从而获得怪兽的能力和特技（缺点是吃这个怪兽留下的肉不一定变成这个怪兽，有时候吃了一个很厉害的怪兽的肉结果变成了一只猪……-_-!）。

既然作为《最终幻想》外传，那么作为该系列的招牌道具飞空艇自然也会在游戏中出现，不过这次的飞空艇可不一般哦。当玩家在收集到飞船各个零件后，飞船就可以成为一个自由穿梭在过去、现在、未来三个时间并且还可以在战斗中助阵的超级飞船！除了时间的不同，游戏在空间上基本做到了全天候：陆地、天空、海底甚至还有地底，整个游戏呈现给玩家的感觉是无比的广阔。游戏中魔法以及道具的种类也继承“《最终幻想》系列”的特点，那就是多……最后打最终Boss时，手里拿着圣剑+核武器，再加上飞船最强武器每回合的助攻，那种爽快与成就感是不玩不能感受到的，这里我强烈推荐没有玩过本作的朋友试试本作！

隐忍5 － 隐忍的继承者

推出时间：1995　厂商：BANPRESTO　游戏类型：RPG





相对前面介绍的《Sa·Ga3》，本作可以说是一部GB中后期的原创作品了。Banpresto在这个游戏中告诉了我们“除了机战，俺们‘眼睛店’还会做RPG呢”。游戏体现的独特风格确实让人眼睛一亮，这是一个以日本幕府时期为背景的神话RPG。

每个好游戏都会有一个属于自己的特色，这样它才会吸引玩家们的眼球。除了游戏本身背景的带来的新鲜感外，最大的特色莫过于“转身”系统了。相传日本古代有着隐忍（Oni）一族，每当世界有妖魔出现时，这个族的族人便必须背负起消灭妖魔的使命。同时族人们都有着一个最大的本领，就是“转身”。这个转身系统其实就是变身，就好像龙珠里的赛亚人变身一样，一旦变身便能拥有出类拔萃的战斗力，但同时原来的一些法书将不可再用。不过说实话，自从《隐忍5》中可以在地图上设置转身后，主角们的人类形态便似乎成了鸡肋，不少人从头到尾全是以“转身”状态打过去的，这点还是前几代做得比较成功。

《隐忍5》拥有着华丽的画面，委婉动听的BGM和成熟的剧情，游戏隐藏要素的丰富程度也是GB上五作中最高的。作为一款GB上的RPG来说，本作完全可以达到中高的水准，推荐给各位喜欢RPG的朋友们！

秘技：标题画面连按32次Select键可以跳过开始的剧情介绍，而且在地图上按住B键不放，一会儿后就可以调出隐藏的菜单了。

指尖灵光
——棋魂GBA

文：1/3Sai



相信很多朋友在看过《棋魂》这部动画后都有这样的感觉：原来下围棋也是如此之Cool啊！这绝对是个Fans向性的游戏，不会围棋的朋友看过其动画后会不由产生在棋盘上一试身手的冲动，这个游戏的出现也正是抓住了大家的这种心理。“《棋魂》系列”游戏在各大机种都有推出，而在GBA上这两作可以认为是系列的正传，毕竟这两作都遵循原作的剧情发展（从故事最初到职业考试结束）。

Konami今年3月在NGC上又推出了《棋魂3》，故事当然是GBA《棋魂2》的延续啦。同时还会推出一个“GBA下载盒”，玩家可以通过这一设备将Mini游戏下载到GBA里玩。可惜，我的NGC还寄放在游戏专卖店里……

SINCERELY -Ever Dream-

つて　えたいおもい　いがいま
我想告诉你
あふれているよ
我奔涌欲出的感觉
ことば　にできなくて　とまどっている
可话到嘴边　却不知如何出口
であいから　かぞえきれぬ　きせつがめぐり
自我们相遇　已过去多年
かたりあかした　よりがなつかしいよね
我依然怀念我们彻夜长谈的日子
ゆめへ　えづくたびに
在我向往的梦想迈进时
はかんさ　をしったよ
我知道了什么是空虚
それぞれの　たびだち
让我们一起
ここからはじめよう
从这里出发
いま　までのぼくらとは　つがう
我已不是从前的我
どんな　みらいへでも
不管未来如何
もうまけない　あるきだしていくよ
我都不会再放弃　我要一往无前
づよくなれるように
只有这样才能变得更强



机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：TAB
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.06.11





棋魂

主要人物介绍



近藤光：《棋魂》主人公，因爷爷收藏的一张古老棋盘得以与佐为相遇，之后以同龄的塔矢亮为目标与围棋结缘。与其说小光被佐为改变了人生还不如说是被围棋改变了人生，因为他本身就有着相当高的围棋天赋。



藤原佐为：平安时代教天皇下棋的御用棋师，因受人陷害身败名裂而自杀身亡，对围棋的渴望与执着让他的灵魂复活在小光心中。藤原佐为，为棋而生，为棋而死，为棋死而复生！



塔矢亮：与小光同岁的他继承了父亲对围棋的执着和天赋，而且一旦咬定了目标就会不顾一切追逐。“围棋不是一个人下的”，桑原本因坊一语道出了他与小光的Rival关系，这一关系也贯穿故事始终。



藤崎明：小光青梅竹马的好友，因喜欢小光而逐渐喜欢上围棋，爱屋及乌……



三谷佑辉：喜欢玩小聪明的佑辉老是以一张满不在乎的表情示人，其实他也是非常喜欢围棋的，在小光和佐为解决了“作弊事件”后，加入了围棋部。



筒井公宏：叶濑中学围棋部的创始人，对围棋热情非同一般，是个努力型。



加贺铁男：性格张扬的叶濑中学将棋部主将，比小光大一届，曾与塔矢亮同期学习围棋，但终因无法超越而放弃。

主要人物介绍

游戏主选项





故事模式：主剧情模式。

通讯对战：即联机对战。

对局记录：保存游戏中你所下过棋局。

自由对战：自由选择对局对手，必须在游戏中与之对弈过才会出现。

游戏结束：退出游戏。

Taka
taka@gamelive.net

游戏各地点介绍







＊ 住宅街

自宅：主角家。

小光家：佐为会为我们教授围棋的基础知识，当然在这里也可以与小光切磋围棋。

围棋教室：教授初级围棋知识的地方，但偶尔也有强手露面。

平八家：小光爷爷家，老头在许多业余比赛中都取得了好成绩，喜欢钻研围棋。

＊ 叶濑中学

教室：主角和小光所在班级。

围棋部：实际上只是学校的化学实验室，在几个热情少年的努力下围棋部终于初具规模。

将棋部：与无名的围棋部相比，叶濑将棋部水平可是全市闻名的，这都有赖于主将加贺。

体育馆：围棋部女生主将金子开始就是这里排球部的。

＊ 车站附近

围棋会场：大人们下围棋的场所。

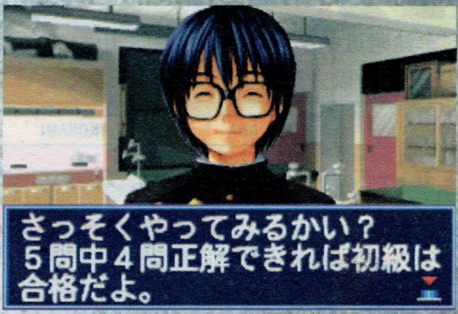
网吧：三谷姐姐工作的地方，佐为正是在这里留下了一个令围棋界震惊的名字——Sai。

本屋：书店，小光在这里买过一些围棋书籍，游戏中在这里会遇到海王主将岸本。

海王中：私立海王中学拥有很好的围棋传统，实力也不用置疑，现在更是有塔矢亮这位天才少年加入。

游戏流程

来到学校，小光向主角大谈起了塔矢亮来，虽然知道目前小亮的实力远远强于自己，但他还是下定决心要奋起直追。之后，小光提出与主角对局（有让子，小看人……）。大败小光后，他以一贯强人所难的态度将主角拉入围棋部（佐为也没少在一旁怂恿）……



筒井这个“光杆司令”听说来了新成员自然乐不可支，并迫不及待要测试主角的棋力（这里他将为大家摆出一些简单的定式，只要答对5题中的4个就能顺利通过，初级篇）。简单测试过后，小光提到了校际围棋团体赛，这项比赛需要5人组队参加（比原作多了两人……），但寒酸的叶濑中学围棋部目前只有3名成员……眼见比赛日益临近，于是大家决定抓紧时间搜寻新成员。

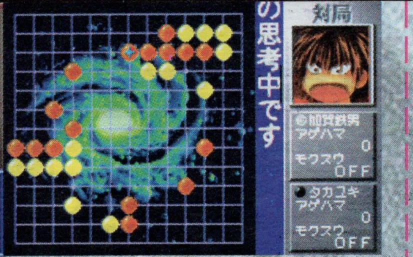
来到街上的围棋教室，在这里小明告诉大家3班的三谷是个不错的人选，他放学后有时会去车站附近的网吧玩，因为他姐姐在那里工作。众人赶到网吧向三谷姐姐询问后得知，三谷不在这里，他到围棋会场与大人下棋去了，她还告诉大家要三谷加入围棋社可能会有些困难，除非围棋部的水平能超过围棋会场。而要从她口中得到围棋会场的地址，首先得通过这里的电脑围棋测试（规则同前面一样，难度稍稍高一点，中级篇）。

轻松通过测试后，大家前往车站北边围棋会场寻找三谷。正如三谷姐姐所言，他对低水平的围棋部根本不感兴趣，没办法，看来只好用实力让他屈服略。一场较量后，愿赌服输的三谷答应了众人的要求，并表示一定要击败海王中。



回到叶濑中学围棋部向筒井报告，现在就还差一人了。筒井说其实有一个很好的人选，但是恐怕很难拉动他，那就是将棋部的加贺铁男。听到这个名字后，连小光也面露难色，看来那家伙的确很难缠啊，但当前的情况唯有放手一试。





不出大家所料，那家伙的态度真是有点差，在数落了筒井和围棋部后，就提出了与主角对局的要求，幸好有佐为在一旁鼓励（还有让子，呵呵）。落败的加贺同意参加团体赛，也对主角的耐性表示了赞赏，还想把主角拉入将棋部……（完成了这段剧情后，大家可以到叶濑中学的体育馆与金子对局；之后到小光家一趟，就可以去北边小光爷爷家进行上级围棋定式测试）





在击败这个天才少年的同时，也宣告了一个新Rival的诞生，大家都掩饰不住自己激动的心情，毕竟“围棋不是一个人下的”！求道的路途漫长而艰苦，“神的一手”是永远的目标，你准备好了么……Fin~



（在进入二周目游戏时，到车站附近的书店可以遇到海王中学的大将岸本，他听说主角击败了塔矢后会极力要求一战）

为了让主角了解塔矢的强度，大家决定主动前往海王中学挑战。当塔矢听说叶濑中学的主将不是近藤时，感到非常意外，经大家说明后，他才了解到了主角的大致情况，并同意全力一战！塔矢亮虽然很强，但最终还是在主角更胜一筹的棋力前败下阵来。



机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：TAB
容量：128M	游戏人数：1人	发售日期：2003.07.22

棋魂2

新登场人物介绍

奈濑明日美： 院生1组成员，棋艺与相貌并举，大家还记得她在无望晋级的情况下击败本田后那番让人动情的话吧“其实我可以下得很好的，因此……我才一直没有放弃围棋…”。

伊角慎一郎： 略显忧郁的伊角一直在女生中拥有极高人气，实力也是院生1组中最强的，但似乎在心理素质上存在很大缺陷，因此屡屡在关键时刻功亏一篑，动画中伊角雨中落魄的神情至今让人难忘……

越智康介： 与伊角一样，是院生1组里的顶级棋手，而且傲气十足，绝不允许自己失败，目标——塔矢亮。

和谷义高： 日本棋院院生1组成员，热情的乐天派，是个不断寻求上进的阳光少年。

福井裕太： 阿福在院生1组里年龄最小，但性格很乖巧的他却是和谷的“克星”。



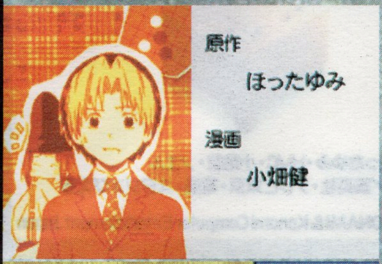


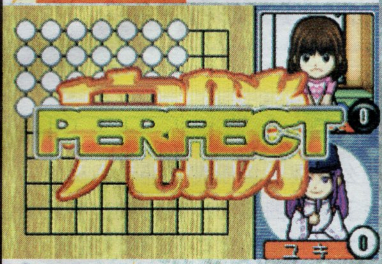






游戏模式





《棋魂2》相比前作，剧情成分少了许多（连最基本的地图移动画面也省略了），取而代之的是围棋训练的大幅加强。通过大量的比赛让玩家能初步理解围棋的基本手法与技巧（特别是序盘阶段的布局），而对于定式的讲解也比前作更深一步。总体来说，对一个想围棋入门的人而言，绝对能从中找到一些感觉。另外，游戏里新增加的那些拥有各种特效的棋子，也能满足大家的收集欲吧，呵呵。

正常剧情模式 － 常规模式，按照原作剧情进行，直到职业考试结束。

自由对局模式 － 可以与游戏中所出现的对手进行自由对局。

特别挑战模式 － 这里会进行花样繁多的对局，比如说让子、限时等，取胜后根据局势优劣会有不同评价，从而获得相应分数，积累一定分数后就可以买到许多棋子（每种棋子在一定情况下会产生特殊效果，满有意思的）。

管理模式 － 在游戏中对局的棋谱可以在这里整理研究，另外在特别挑战模式里买到的那些有着各种特效的棋子也可以在这里装备。



在对局过程中，我们还可以按Select键呼出一个菜单，其中各选项如下。

终局确认 －

征求对手意见是否可以清盘整地。

待った －

等待，对方思考。

投了 －

投子认负，围棋认输术语。

检讨 －

进入棋路研究模式。

パス －

放弃一步。

地合分析 －

对当前盘面形势优劣进行分析。

中断 －

强行退出游戏，会提示存盘。

ヒント －

由电脑推荐棋步。

オフション －

进入游戏基本设定模式。

サポート －

进入对局基本设定模式。

游戏剧情简介



叶濑中学的围棋部有些松懈，筒井要为升学考试努力，三谷一如既往的懒散，小光成为了棋院的院生，只剩下小明干劲依旧。想沿着围棋这条道路走下去，就必须经过院生晋升职业棋手。在筒井和小明面前，主角表明了自己的决心：小光以塔矢为目标在不断成长，自己则要以小光为目标，迎头赶上。小光得知主角的打算后，给予了很大的支持，当即请佐为来为主角进行特训（围棋的基础教学，无论是题样还是讲解都比前作详尽了许多）。



在小光的陪同下，主角来到日本棋院接受院生入学考试（老师将在一局完整棋局中的几个关键地方进行提问）。顺利通过考试后才知道，原来入学后首先得在院生2组学习，当对局达到一定胜率才能升到1组，而只有1组的前几名才有资格参加职业考试。甭管怎么说，好歹走出了第一步，接下来一切都靠自己了。

进入日程表后，我们可以看到每个周日是棋院固定的学习时间，而其他时间大家可以自由安排行动，但这些行动都是要消耗相应AP值的（AP初始值为10，每周恢复7点，最高可以累积到21点），具体如下。



选项	内容	消耗点数
小光家	与小光对局	4P
日本棋院	在老师处测试棋力	2P
围棋会场	与和谷对局	4P
佐为	围棋基础知识教学	0P
棋院老师	不同级别的棋势研究	0P
和谷	与和谷对局	4P
越智	与越智对局	4P
越智家	——	2P
奈濑	与奈濑对局	4P
街道	——	3P
阿福	——	4P

漫长而艰苦的职业考试终于结束了，主角如愿以偿从众多考生中脱颖而出。

成功固然值得高兴，对于这次没能通过的人而言，一时的沮丧在所难免，但只要能及时振作起来继续努力，自己就会离成功更近一步。



尾　声

纵横19条路，361个交汇点，你的位置在哪里呢？





在接触《棋魂》之前，笔者对围棋并没什么兴趣，但看完几遍动画后便莫名产生了学习围棋的冲动。枕边多了一本《围棋布局》，CCTV5的《纹评论道》成了必修课，还尝试上网对局（虽然负多胜少）……当GBA上的两作《棋魂》推出后，我都是第一时间就入手并通关。一些朋友在EZ论坛上问，看了《棋魂》是否真的就能学会围棋？在此，我可以告诉大家，看过《棋魂》会唤起你学棋的愿望，而玩过这两作后相信你就能围棋入门了。

笔者是因一个偶然机会看到《棋魂》的，初初接触后就被其深深吸引，那细腻清新画风下诞生的出色人设自不用说，其中BGM和所有的片头、片尾曲更是百听不厌的绝响。看完之后最高兴的是看到小光不断地成长、最兴奋的是看到小光和佐为向门肋竖起大拇指说“一千年”那幕、最紧张的是佐为与名人的巅峰对局、最伤感的是佐为的离去……总之可回味的东西确实太多太多。



看过动画的朋友也许对每集结尾那个讲解围棋基础知识的PLMM有很深印象吧。梅泽由香里被称为棋界第一美女，她不到6岁就在父亲指导下学习围棋，14岁正式拜入日本一流棋手加藤正夫门下，凭着天赋和努力，现在已经晋升为职业五段。除了研修围棋、参加比赛，梅泽还经常参加一些电视节目以及围棋相关的社交活动，在社会各领域都有着极佳的人缘。因此由她来主持片尾的围棋小教学再合适不过了。

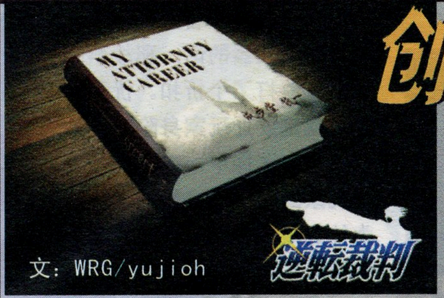


儒雅的气质、靓美的外型、卓越的天资集于一身的藤原佐为，将所有迷恋这部动漫的少年无论男女都“通杀”。因此在很多人的眼中，佐为才是故事的真正主角，在他离开那一刻《棋魂》也已经结束了……这个萦绕与黑白间的灵魂，为了领悟“神之一手”的围棋最高境界，千年端坐于棋盘旁等候命运的垂青。他初遇小光时流下了眼泪，是出于神对他命运的眷顾，让他能再度寻道吧……而当他最后在小光面前消失时，则是面带微笑的，正如他自己所说“我的使命已经结束了”……这微笑里蕴含的酸甜苦辣你体会到了么？

“佐为……你离开的时候，是怎样的心情呢？是难过……”

“还是像现在这样微笑着？”

“如果是笑着，就好了……”



创意废墟上的金字塔

——《逆转裁判》系列特辑

文：WRG/yujioh

成步堂「异议！！！」

御剑「怎么？成步堂，你还有什么可说的吗？已经再没有证据能证明被告无罪了，你还是放弃吧。」

成步堂「哼，你错了御剑，我当然有证据，而且是致命的决定性的证物！！！」

法官「嗯……那么好，辩护律师，那就请你对证人做最后一次的询问，不过这也是你最后一次机会了。」

……

我，作为一名律师，每一次立于法庭时，内心都承受着巨大的压力，来自检控官的压力，来自法官的压力，以及来自自身的压力。想到那些无辜的被告唯一可以信赖和相信的人只有我，心中的那份压力顿时又加重了。但无论发生什么事情，我都会坚持到底，因为我相信我的委托人是无罪的，因为我相信这个世界上还有公理的存在，而我，就是那个保护它们的人。

《我的律师生涯》第253页第874行
作者：成步堂龙一

创意的废墟，这是一个什么样的概念？看看GBA上发售过的软件就知道了。几乎3/4的游戏都属于原作系列作品、旧作移植或是复刻版，而真正能称得上完全原创的少之又少，印象中也就《黄金太阳》、《我们的太阳》（怎么都是太阳-_-）等几个。而“眼镜厂”的“《机战》系列”仍然以一年一作的稳定速度屁颠屁颠地搜刮着Fans口袋中的血汗钱，估计等26个英语单词都命名完后就该轮到甲骨文了……从某种意义上说，这些旧作的复刻版确实会引起大龄玩家的共鸣与感动，毕竟当自己看着曾经痴迷投入的游戏再一次出现在掌机上面时的那份久违了的感动，啊~这就是青春呀，看，远方热血一般的太阳……

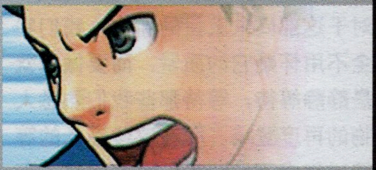


业界评论家高呼：不能再这样了！确实，如今的电子游戏业已经大不如前，而且有逐年萎缩的趋势，过去那种一有游戏软件发售就引起大卖的场景也不会再现。在高节奏的工作环境和学习环境中，人们需要的是一些真正能够引起兴趣的作品，而不是每年靠吃着老本，出一些续作就完事。游戏就是要能带给人们快乐的东西，深知这一道理的游戏厂商不少，但真正能做到的却没几家。不过这次在业界中一向有“炒冷饭王”称号的Capcom公司却令所有人大吃一惊，一款标明“法庭战斗”类型的GBA游戏在毫无宣传的情况下发售了。这是平地的一声惊雷，这是凤凰的展翅。

游戏的监制是一位足以令所有“生化”Fans为之膜拜的人物，对，就是三上真司。很奇怪是不是？三上除了“《生化危机》系列”外似乎很少参与开发其他游戏，更何况还是在面向低龄玩家的掌机上，唯一能解释的就是他自己所说的一番话“这是个很有想法，很有创意的游戏类型，我愿意尝试一下”。作为作品监制及导演的他虽然只参与了前两章节的制作工作，但这足以让我们见识到王牌游戏制作人的实力了。对剧本的把握，情节节奏的安排，以及人物性格的刻画描写，包括出色的BGM，无论从哪一方面来看，这都是一部成功的原创游戏。

日本著名游戏杂志在2001年年末的一次对知名游戏制作者的采访中问到“MGS之父”小岛秀夫，本年内最引起你注意的游戏是哪几部呢？小岛先生的回答正是这个《逆转裁判》。“我今年唯一打穿的游戏就是这个了（笑），觉得做得实在太棒了，那种模拟法庭上激烈的感觉很真实，三上是个怪物啊！”

能被他人认可，就是衡量一



款游戏成功与否的标准，《逆转裁判》做到了。它向所有的玩家展示了一种全新的游戏类型，也为GBA上没有优秀原创作品的言论

做出了最好的回击。谁说掌机就一定是小孩子的玩具？我们同样可以自豪地说：“我们拥有PS2所没有的大作”。

大家都知道侦探类游戏通常文字量都十分巨大，而面对那满屏幕的蝌蚪文，相信很多的国内玩家只好选择放弃了，《逆转裁判》最初发售的时候也同样如此，所以广大游戏玩家都与这部优秀的游戏擦肩而过。直到现在，国内的汉化达人终于使得这部游戏以祖国的母语的形式出现在玩家的面前。也是从汉化版公布之时起，很多玩家都惊呼“居然有这么出色的游戏啊”，顿时国内大小游戏论坛纷纷出现了热烈的讨论。

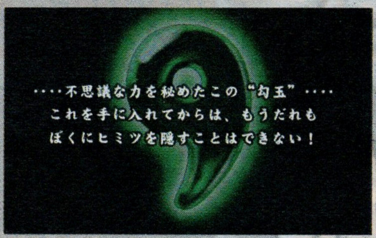
其后发售的《逆转2》也同样





制作优秀，并且三上真司这次亲自参与了整部游戏的制作，也足以可见“《逆转》系列”的人气之高，以及Capcom对其高度的重视。明年的1月《逆转裁判3》就要发售了，对于这部尚未发售的新作，我们完全不用怀疑它的质量，而要做的就是静静等待，等待那些我们熟悉人物的再度登场。而在这段漫长的等待过程中不如让我们再度回味一下两部前作的风采吧。打开手中的法庭记录本，案件再次重演……

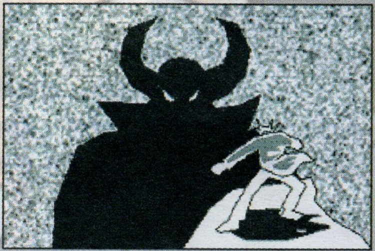
系统逆转



侦探类游戏拥有一个新颖的系统无疑是对玩家最大的吸引。想必大家都玩腻了那种单一图片加多选项的枯燥模式了吧，《逆转裁判》的出现让人眼前一亮。在法庭询问的同时可以随时提出质问，随时提取证物，这种高度自由的游戏方式确实很棒。但实际上这种自由上也是有相应条件的，这就是游戏中新引入的诚信度的设定。其与动作类游戏中HP的概念是相同的，你不能在提出证物指正当事人或证人的时候作出错误的选择，否则相应的惩罚就是法官认为辩护律师所出示的证据理由不足，并且降低对你的可信度。当你诚心度完全失去的时候也就是你法庭辩护失败的时候，是不是与真实法庭辩护很相似啊？确实如此，通过这一巧妙的设定不但使游戏更具真实性，而且还增加了一定的紧张感，玩家必须对自己的每一次选择做出谨慎的思考，游戏也就在这种思考与推敲下进行。

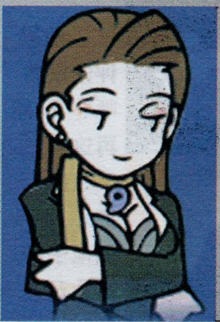
BT的证物设定。《逆转裁判》在道具的设定上可谓煞费心思，大家都知道一件古怪的凶器往往在侦探小说中能起到画龙点睛的作用，也能引起读者更多的遐想。《逆转裁判》中的证物种类可谓五花八门，小到报时闹钟，大到金属探测器，不论是你平时能见的还是不常见到的都有。而在众多的道具中对法庭审理起到关键作用的也就只有几样而已，其他的无非都用来误导玩家的思考。有人说过“一位优秀的侦探小说（电影）作者必定是一名出色的误导大师”，确实如此，如果当你第一眼看见这件道具就能认定它是凶器的话，那故事的趣味性首先就打了个折扣。优秀的侦探游戏就是要让玩家身陷对多种情况的判断和选择中，选择越是复杂对于玩家的吸引程度就越大，这也是为什么很多人痴迷于难度很大的猜测类侦探游戏的原因了。

第二部游戏在原有的基础上增加了“心锁”这种系统。其实



就是通过手中已有的证据来与相关的人对话，从而获知他心中隐藏起来的那些证词并且获得新的相关物品。这种设定在小说中也被称为连环扣，在传统的RPG中我们也可以看到这样的例子：带着XX道具到XX处寻找XX人，对话后获得新的XX。应该说这一新加入的系统还是比较成功的，使得游戏探索部分也不会显得乏味，但玩过以后还是有一部分的朋友认为过于鸡肋了，称其为“只是另一种获得重要道具的手段罢了”。对此我们还是多多包容一下吧，毕竟在一部游戏的续作中能够添加新的游戏要素还是值得鼓励和赞扬的，相信这些都会在第三作中得到更好的修改。

法庭审理部分就变成一场激烈的心理与口才的较量了。就好象非要把死的说成活的一样，律师要做的就是在法庭上竭尽一切可能为自己的委托人开脱罪名。如果是喜欢香港电视剧的朋友



一定对时常穿插在剧集中那些精彩的法庭辩论场面留下深刻的印象，尤其是那套拍摄过多集的《一号皇庭》，相信很多朋友都看过。撇开剧中加入的复杂人物关系和缠绵的爱情不说，单是那些法庭上的辩论戏就足以吸引观众的目光了，我就是被其深深吸引的一个。能够在适当的时候提出异议，以有力的证据反驳对方的观点，这才是作为一名出色的律师所必须具备的素质。当你看到成步堂镇静地大呼一声“等等！”的时候，当你看到成步堂向法官提出关键性证据的时候，你这时就能深刻的体会到“逆转”这一主题的含义了。

成步堂「让我来告诉你吧，这个证人的名字叫叶中未实！这才是她真正的名字。而1年前死于交通事故的才是叶中のどか，怎么样？我说的对吧，叶中未实小姐。」

当我指出真正犯人的那一刻，我很高兴，但并不是为了能够在法庭上击败狩魔冥，而是因为我一直坚信真宵是无辜的，我做到了。

《我的律师生涯》第011页第233行
作者：成步堂龙一

事件、情节，大逆转

《四签名》、《血字的研究》、《纽约歌剧院幽灵事件》……惊心动魄，悬疑四起的剧情是侦



探小说永远的灵魂，一本出色的侦探小说或是侦探游戏主要是靠着引人入胜的剧情和那一个个精彩的案件。福尔摩斯之所以能出名，主要的功劳都归于柯南·道尔编写的那一个个著名的案件。

抽丝拨茧之后恍然发现犯人原来是他，我相信很多侦探爱好者看小说就是期待着这一时刻的到来，结局的出乎意料似乎也是很多侦探小说家惯用的手法了。那么《逆转裁判》在剧情安排上又有和创新和特点呢，跟随着成步堂君一起回顾一下那些经典的事件吧。

第一章：
初めての逆转（初回的逆转）

我叫成步堂龙一，今天是我以律师的身份第一次上法庭，说实话马上要开庭了我还有点迷迷糊糊的，不过幸好有我的上司——绫里千寻在旁边帮助我，不然我



真的要在法庭上丢脸了。第一次上庭就能接手杀人事件，该算是幸运还是我的悲哀呢？而我的委托人居然是我小学的同学——矢张君。我倒~说他杀人？他能杀死一只老母鸡就已经是奇迹了。虽然还有证人目击到他作案，但我还是不相信他会这么做，这当中一定有什么问题，放心吧“果然”君（日语中“矢张”发音同“果然”），我一定会找出真正凶手，帮你洗脱罪名的，以我律师之名起誓！

逆转经典度：★★★

做为成步堂的处女作，本案在“《逆转》系列”中具有相当大的纪念意义。而被告又是自己的小学同学，面对友情和法律的公正，成步堂到底会选择怎么做呢？值得一提的是作为检控官的亚内在之后的每部作品中都会在第一章以主角对手的身份出现，包括第三部的回忆篇里（还装个假发……），但作为对手的他实力巨弱，正好给新手入门。

第二章：逆转姐妹

绫里法律事务所里发生杀人事件了！而被害人居然是……

千寻！！！

这到底是怎么回事？



我的脑子里一片空白，人几乎要崩溃了，连她的妹妹真宵也被定为疑犯而带走拘留了。剩下我一个人究竟该怎么做？

对方的检控官派出了王牌——御剑怜侍。所谓目击作案过程的证人松竹的证词却是漏洞百出，难道在这幕后有更大的阴谋？

还有态度冷淡的星影大律师，他可是千寻以前的老师啊。在这种时刻我只能靠自己了，千寻不能够白死……

逆转经典度：★★★★

情节非常曲折的一章，作为成步堂的上司，绫里千寻突然在律师事务所里遇害，面对突如其

来的打击，成步堂能顺利地找出真正的杀人凶手吗？还有千寻的妹妹真宵也被卷入了这起案件当中，而当游戏发展下去的时候会有一个几十年前的惨案浮出水面，幕后肮脏的交易勾当，权势的压迫，这些人性罪恶的一面都将活生生呈现在玩家的面前，你唯一能够做的就是相信法律的公正，勇敢面对它。御剑和成步堂到底有什么关系，他们以前就认识了吗？还有御剑为什么会对所有的被告人如此憎恨，难道是他以前……

第三章：逆转のトノサマソ

逆転裁判

（逆转大将军）

真宵那丫头最新迷上了什么《大江户英雄》的电视剧，整天



嚷嚷着打打杀杀的，看着就烦，这不，又坐在电视前了。

但就在不久以后事务所接到个委托案件，案件的被害人正是这部热门电视剧中的反面角色衣袋武志，嫌疑人则是剧中的主角，也就是扮演大英雄的荷星三郎。活活，这倒挺有意思，看来假戏成真了。既然真宵那么喜欢“大英雄”，我就接下这个案子吧。

根据验尸报告表示，被害人在电视公司的片场遇害，凶器为拍戏用道具——长枪。唯一没有不在场证明的就是荷星了，而且门卫室的摄像机正巧拍下了有人穿着“大英雄”的戏服前往案发现场的照片，各方面的证据都证实荷星是杀人凶手，这家伙还真衰啊，看来这次我接到个棘手的案子了。古怪的警卫大妈、胆小怕事的导演、还有那个神秘的小影迷，以及那些照片和传言，这件发生在拍摄片场的案子确实疑云重重，等等！难道他是利用了那个办法……

逆转经典度：★★★

比较有趣的一个事件，表面扮演威武的“大英雄”，但实际上却是一个胆小的人，这样的人实在看不出有什么胆量会杀人。

但一切证据都对他非常不利，如何在这些不利因素中间找寻出一个突破口来就是玩家需要面临的挑战了。

本章庭外探索部分会比较麻烦，步骤也较多，往往你最容易忽略的地方就是关键，而“《逆转》系列”一惯的搞笑风格也在本章中得到充分的表现。

第四章：逆转、そしてサヨナヲ

逆転裁判

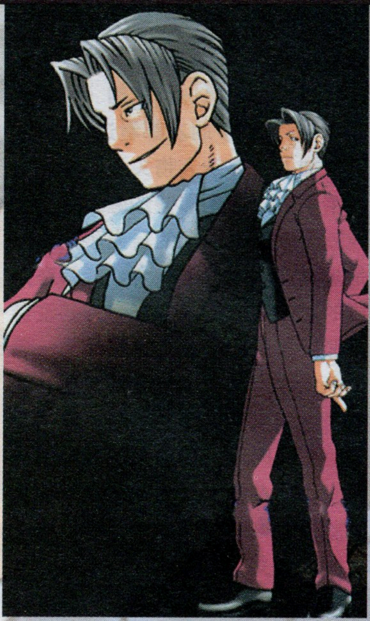
（逆转、然后再见）

“御剑，告诉我，你怎么会杀人的，这一定不是真的，是不是？”

“你不用再来管我了，所有犯了罪的人都该受到惩罚”

“御剑……”

御剑怜侍被起诉犯故意杀人罪，直觉告诉我这不是真的，我也自己安慰着自己“这家伙一定撞邪了，才被卷入这起案件当中。”但



当我前往拘留所看望他以后，他的话令我大吃一惊，难道他真的杀了人？听说这次作为检控官的是法律界有名的男人——狩魔豪，这家伙可是个怪物，几十年来从未失败过，我该怎么办？

御剑你过去也不是这样的，你还记得小学时候的那次班级审理吗？你在最关键的时候帮助了我，帮我洗脱了罪名，而如今的你究竟是怎么了？

难道你的童年发生过某些事……不论发生什么我都不会轻易放弃的，这也是过去你所教会我的做人道理，现在该是我报答你的时候了。看着吧，狩魔豪，全日本最强律师来了！

逆转经典度：★★★★★

“《逆转裁判》系列”中最为精彩的一章，剧情发展绝对出乎所有人的意料，而作为检控方的狩魔豪亦是“逆转”史上最强大的对手，尤其在后期法庭的辩论中，几乎每一次的询问都会遭到他的抗议，而最后出示关键证物的选择也颇为头痛，总的来说这一案件的编剧可以打满分，决不逊与其他任何侦探小说的剧情，

加之火爆激烈的法庭辩论，一切的答案都将由你自己来揭晓。

第一章：
失われた逆转
（失去的逆转）

这是怎么回事？我是谁？怎么我想不起来自己是谁了？难道我……失忆了？但我的面前确实是神圣的法庭，似曾相识的大法官，猥琐的亚内检控官，以及那个被称作“不幸女神”的女警。虽然我记忆丧失了，但我仍然拥有睿智的头脑，在我的面前没有永远的迷宫，因为，真相只有一个（-_-o）

逆转经典度：★★★

《逆转裁判》第二部的首发章节，流程与第一部一样短小，去除了证据探索的部分，算是一个练习章节，在这一章中成步堂的大脑因为被凶手用钝器击中，暂时性丧失了记忆，情节构思相当有趣，法庭审理过程中搞笑对话层出不穷，是一个较为轻松的案子，适合初学者了解游戏系统，当然如果你是“逆转”老鸟，这种小案子估计对你提不起什么精神。

第二章：
再会、そした逆转
（重逢与逆转）

一位叫雾崎哲郎的医院院长来事务所找我，他听说真宵懂得灵媒



术，所以便想请她帮助把一名肇事护士的灵魂召唤出来，让她写下认罪书。因为肇事护士在认罪前遭遇了车祸，所以一时没有了办法，想到通过灵媒这个方法也许能成功。

而这次我们要去的地方是真宵的家乡——仓院里，千寻家族世代都做着灵媒这项神秘的工作，但是，惨剧再度发生了。真宵，你是无辜的，我根本就不相信世界上有什么神灵的说法，我相信的只有公正的法律。

逆转经典度：★★★★

相当恐怖的一个事件，整个事件都围绕真宵那个神秘的家族上展开，灵媒这一日本古老的职业，在案件中是一个关键的突破口。有些时候一样事物你换一个角度去观察它的时候你会发现更多东西。第二部的对手检控官也在这一章登场了，这似乎已经变成了“《逆转》系列”的惯例。作为狩魔豪的女儿，狩魔冥复仇决心异常坚定，成步堂龙一律师生涯上又一个强大的对手出现了。

第三章：逆转サーカス
（逆转马戏团）

难得有一天的空闲时间，就带真宵和春美去马戏团玩玩吧，长期处于工作中的我真的需要好好放松一下，看着她们两个灿烂的笑容，我感到：活着真好，是么？千寻。



但似乎这样轻松的日子不长，才过了两天，我们去过的那个马戏团就发生了杀人事件，看来我工作的时间又到了。

被害人木住勉，是这所马戏团的腹语师（一种很古老的魔术技巧，利用控制着的木偶发出自己的声音，而控制者可以完全做到不开口）。

从戏团的目击人证词和证物来看，魔术师马可斯嫌疑最大。难道真的是他杀的？

为什么案发现场没有留下凶手的脚印，那么大一片雪地，如果说能不留下脚印的话除非他会飞！看来这次遇到一件不可思议的杀人事件了。

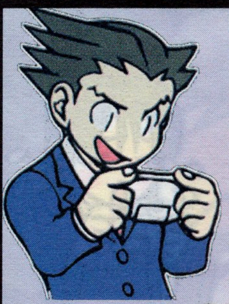
逆转经典度：★★★★

发生在马戏团中的凶案，令人不可思议的雪地逃脱，本章凶手所使用的杀人凶器设计相当巧妙，不亏是马戏团工作的人啊。但结局却很凄凉，哥哥对弟弟的那份爱，导致了这场悲剧的上演。

有时候光靠结束对方的生命并不是解决问题的办法，反而会使你的良心上受到更大的谴责，每一个人都有生存下去的权利，哪怕是他犯了再大的错误，他都会受到法律公正的制裁。

第四章：さらば、逆转
（再见、逆转）

“大江户战士”……这次我和



真宵接到了荷星三郎的邀请（对，就是那个倒霉鬼），参加“英雄的英雄”颁奖大会。对于这种骗小孩的东西我是一点都不感冒，倒是真宵那个鬼丫头兴奋得不得了。

然而，悲剧还是发生了（难道我也成了一个不幸的死神 -_-）。演员藤野见不幸被害，更不得了的是接到了神秘人打来的电话，真宵被绑架了！！！

对方要求我为被告——王都楼辩护，否则真宵的性命就会有危险。开什么玩笑，眼睁睁看着罪犯逍遥法外，我却还要替这个家伙辩护，更可恶的是那神秘人击伤了狩魔冥，并威胁说这只是一个小小的礼物。面对我律师生涯中最危险的时刻，我该如何选择……

逆转经典度：★★★★★

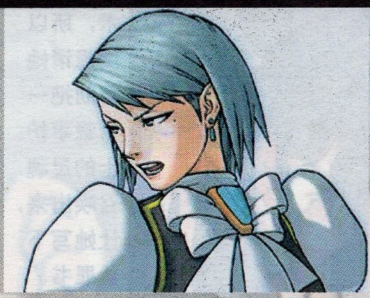
成步堂“逆转”史上最大的难题，真宵被绑架，狩魔冥遭到枪击，在随时都有生命危险的时刻还要为杀人凶手辩护，我们的大律师究竟该如何应付？

御剑再度出现是否会帮助我们的主角度过难关？一切的谜团和事件的真相都将由你自己来亲手解开，记住，法律面前永远只有错与对。

狩魔冥「真是个怪人，自己的法庭不败记录被打破了还那么高兴。」

御剑「不，你错了，成步堂他知道律师的使命是什么，是他教会了我，胜负只是一种虚幻的东西，真正的胜利在人的心中。」

狩魔冥「你们都是怪人，我要离开这个国家，你转告成步堂，总有一天我会再回来的，我一定会打败他。」



飞机上，狩魔冥拿着印有成步堂画像的卡片安静的注视着“我会回来的，一定”



我平生为无数个被告人辩护过，参加了无数次的法庭审理，而唯有这一次我失败了。看到真宵能够平安的回来，我真高兴。

还有御剑，他也终于改变了。我的律师生涯还会继续下去，永远继续下去，直到所有的罪恶消失的那一天。这是你教我的，千寻，谢谢。

《我的律师生涯》第XXX页 第XXX行

作者：成步堂龙一

下一次，再会，逆转



今年的E3展上Capcom终于放出了《逆转裁判3》的宣传录象，等待了两年的作品终于可以和广大“逆转”迷见面了，而不久前官方网站上公开了试玩版的Flash。

虽然只有短短的一小部分，但这也足以令玩家为之兴奋了。从试玩版中我们可以看到时光倒流回到了《逆转裁判》第一部的3年前，也就是说大律师成步堂龙一会以大学生的身份出场，主角也换成了初出道的绫里千寻。

作为成步堂步入律师行列的导师，千寻与他的相遇，以及他为什么会成为一名律师，这一切都将在新的作品中揭晓。

2004年1月23日，锁定这一天吧，“过去”和“现在”，一切一切的谜题都将解开。

做为一部掌机游戏，《逆转裁判》无疑是出色的，新颖的游戏方式，情节曲折的案件，严谨激烈的法庭辩论，再加上王牌制作人三上真司，我相信就算是在PS2上发售也必定是很受欢迎的作品，全程真人语音，过场动画……YY中。

最近日本的CESA协会授予《逆转裁判3》“CESA Game Awards Future优秀赏”，由于其在东京电玩展中有出色的表现，特作为未来发售最期待游戏。

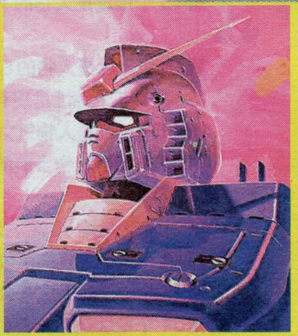
如此高的荣誉恐怕其他家用主机上的游戏都望尘莫及，所以我们有理由相信，第三部一定更加精彩。下一次的逆转相会，我们约定在GBA上。



GBA机战高级动态修改教学

由《机战A》的DEBUG模式谈起

文 英语会考能及格·阿姆罗



《机战》可以修改的东东十分之多，从低级的金钱，人物经验到高级的人物，机体的修改等等。这篇文章瞄准了人物和机体的修改，相信有许多机战Fans希望做到这点而苦于无法实现，那么就请看下去，我写这些文字目的就在于使具有初级修改水平的玩家能掌握高阶修改，我保证你也可以定制属于你自己的超级机器人军团。

序　言

全球独家《机战A》修改——Debug模式的发现！



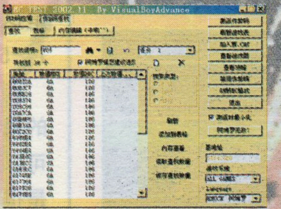
某日我研究《机战A》的控制符作用时竟然发现了Debug模式的内存开始地址！！！请首先打开EmuCheat修改器，选择VBA的模拟器图标，然后点击作弊码查找选项卡。在表格选项卡中添加一个地址00544F，数值锁定为除了0以外的任何数字，这样游戏时在战场指令中就会出现Debug选项！

Debug模式中共有两页。第一页对应的驾驶员参数，所有可见的和隐藏的参数都显示出来了。Debug模式的第二页则对应机体的参数，按A增加数值，B则减少数值，L是退出，R是换页。

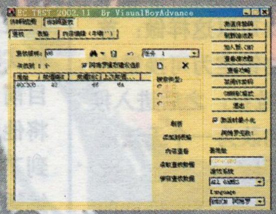
前面一开始的4个00所占的地址是人物获得的精神效果所占用的地址，现在全部都是00，就是说目前莎拉没有任何精神效果。经实验得知，第一个地址管理的是“自侦加闪手集根必”；第二个地址管理的是“努信铁芯ド热气幸”；第三个地址管理的是“脱觉祝乱加魂补激热”；第四个地址管理的是“爱再献突复加幸必闪魂”（PS：如果把这4个地址的数值全部改为FF的话，再垃圾的人也无敌了-_-！）。

设某一个精神在管理它的那个地址中顺序为X，那么这个精神所对应的是数值是2的（X-1）次方。比如要把人物修改出具有“闪”的精神效果，就将第一个地址的数值改为8（2的3次方），反过来假如人物使用了且仅使用了“闪”这一个精神，第一个地址的数值必定是8！完全理解这4个地址的含义对查找很有帮助的0~（本段文字看8懂的朋友跳过去也无所谓，反正也不是什么重点，似乎在复习高中代数^^）

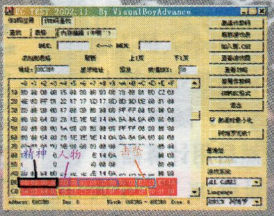
人物修改流程（注意理解思路）



下面要进入游戏，找到一个人物，比如刚才Debug模式的莎拉。现在莎拉的精神有106点，我们在查找选项卡中输入106，点击查找，会出现N多数值。在Debug模式中将人物精神点数改为66。然后在EC的查找选项卡中输入66，找到了唯一的地址（这个就是莎拉的当前精神地址）。



地址显示是00C2C0，记下这个地址，进入EC的内存编辑选项卡，输入C2C0显示出在C2C0附近的地址（也可以在查找选项卡选中00C2C0后点击内存查看）



红色所覆盖的地址就是莎拉的全部参数地址了。可以看到是从00C2B0一直到00C2CF一共32个地址，这32个地址各有各的作用。目前我把已经知道含义的地址给大家解说一下。

负责精神的地址说完了，现在来看第5、6个地址，这个地址是调用的人物图象，能力等等相关的地址！没啥说的，直接改就OK了，具体对应代码可以参照我独家自虐吐血制作的GBA“《机战》系列”（包括A，R，OG，D）全人物全机体图谱。注意数值从0开始，共227个人物。（注：这一图谱放于本期光盘中）

第7、8个地址是人物的格斗经验值，注意人物的格斗值峰值是400，无法更高。

第9、10个地址是人物的射击经验值，人物射击值峰值也是400，无法更高。

第11个地址作用未明，只知道每个人物的此地址数值不变，可能是什么特征数值吧。

第12个地址是人物在过关后的内政版面里显示的驾驶机体，默认数值是00，不要动这个了，因为这样无法达到修改机体的目的。

第13、14个地址都是击坠数的地址。

第15个地址是人物的下次升级经验值。

第16个地址是人物的EXP。

第17、18个地址是现有精神点数。

第19个地址是人物气力。

第20个地址人物当前的可使用后援次数。

第21个地址是UC高达公司。

第22个地址是G高达公司。

第23个地址是高达W公司。

第24个地址是ドラグナ－公司。

第25个地址是创通ス－パ－公司。

第26个地址是东映公司。

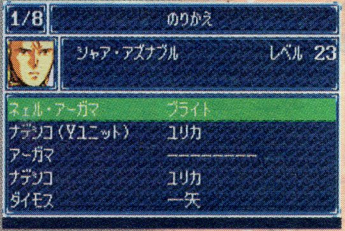
第27个地址是机动战舰浮子公司。

第29个地址是原创公司。

第30个地址是判断敌我代码，修改地址可以使敌我双方立场改变。数值规律：我方，00；敌方，01；中立（判定为敌方），02；我方NPC，03；中立（判定为友方），04。

第31个地址是人物是否可在内政版面中换乘机体，00是不可换，01为可换。

简易版无条件换乘机体



想达到无条件换乘的同志注意了！偶有一计，《机战A》中可以换乘的机体种类有MS高达系，万能侠系，这两类的机体通过修改人物就可以达到换乘的目的。对付那些无法正常换乘的机体可以这样做：首先将要换乘的人物锁定为可换乘的驾驶员，比如0-拉拉，之后进入换乘版面，再将人物改为一个无法进行换乘的人物，比如40-夏亚，这样就可以换乘那些无法正常换乘的机体，看看图吧。

推 广

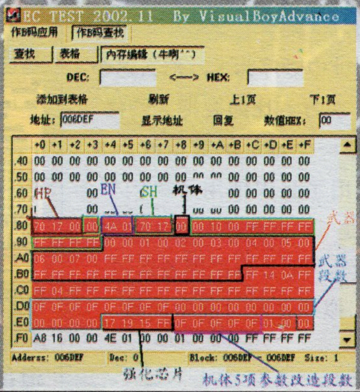
现在要知道的是每个人的人物地址排放顺序，这样要想修改某人的人物就Very Easy了，随便知道人物的某一个地址然后用计算器算出他的人物图像地址就OK了。个人建议改我方人物从精神点数地址入手，这个地址很快就可以找到的。

∵精神点数地址是这32个地址中的第17个，而人物图像地址是这32个地址中的第5个地址，17-5=12就是16进制中的C。

∴就是说只要知道了一个人物的精神点数地址，将这个地址-C就可以得出他的人物图像地址，是不是很容易啊！如果要改敌方人物（汗~什么癖好），建议从气力入手，思路同上，不再赘述。

机体修改 举一反三

如果大家看懂了上面的人物修改方法，这个是很容易的。首先还是进入Debug模式修改，我用高达做实验，以EN为入手点，红勇士目前EN是255，我们在Debug模式将他的EN加满到510。再次查找找到了一个地址006D84，同样在内存编辑选项卡中查看这个地址附近的情况。



图中红色区域的前三项地址都是机体HP的相关地址。第4个地址不要动，会花版的说。第5、6个地址是机体当前EN。第7、8个地址是机体当前SH（盾）。第9、10个地址存放就是机体的图像、能力等等的地址（具体机体代码表同样参照偶的机战图谱）。第11个地址负责显示驾驶此机体的人物，强烈警告表动！

后面8个FF之后就是机体的武器了！因为《机战A》的武器是外挂的，所以武器不随你修改机体而改变。可以猜到后面的一串FF FF就是不能显示的武器了，大家可以修改其数值使机体的武器数达到最多（《机战A》共设有1322种武器）。在这个地方要注意一下，武器代码在内存中的排列顺序和武器代码表中的代码排列顺序正好是相反的，如武器代码表中的代码为XX YY，那么它在内存中的排列应为YY XX。

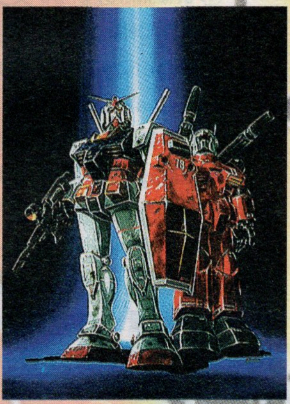
跳过下面的20个地址看从006DD0往后的20个地址，这是这20个武器的改造段数，看前8个地址的数值都是0F也就是十进制的16，说明它们已经完全改造。再往后的4个地址是机体携带的强化芯片，继续是机体的HP、EN、装甲、运动性和限界的改造段



数。最后的3个地址……还没研究出来。

在修改机体的时候，就先得到要被替换掉的机体的EN地址，然后用这个地址+4即可得出其机体图像地址了！看看我的Boss机吧！

总　结



上面只是给大家叙述了一遍我的修改方式，当然肯定有更好的方法，但是对于菜鸟来说这种方法是最Easy的了。大家只要将下面这句话理解，就可以以不变应万变了：只要能找到人物的精神、气力等地址，那么通过内存编辑修改它周围的地址就绝对可以找到人物地址！机体亦同理。

碍于篇幅有限，我不可能把D、R和OG都如A这样，说得这么仔细。修改思路是一样的，正好给大家一个练习的机会，这里仅提供几个线索。（有问题的朋友可以加偶QQ：120799052）

《机战D》：精神地址-8就是人物地址。机体地址=EN地址+2

《机战R》：精神地址-8就是人物地址。机体地址=HP地址+6

《机战OG》：因为是“非典型”机战，人物和机体都少，而且存放方式怪异，人物地址是精神地址-28（16进制）；机体地址是HP地址-C

以上对应代码均可参照偶的图谱。看到这里很多朋友会问我是怎么知道这些的，其实这些都是自己摸索再加上一些灵感而已。修改一是要有耐心，二是修改者逻辑思维不能太差（多修改一些游戏，逻辑思维自然就强了，哈啊~）

机战A的一点小秘密

《机战A》开始做剧本的时候计划有“逆袭的夏亚”剧情，但是最后因为某些原因没有加进去（或许就是为R做测试？）。我们通过修改可以看到这个痕迹，在人物地址中数值从40开始有几个“逆袭”中的人物，而且他们的各种战斗参数都做好了，连特殊攻击的特写都有！

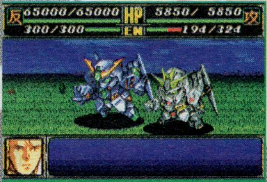
另外修改发现在最后一话以后还有残留的3话，均为“逆袭”剧情。选关地址000010数值55是最终关，57、58、59均为“逆袭”的不完整剧情（怎么个不完整法大家试试就知道了）。看，珂丝又给夏亚准备沙撒比了，哈撒唯还不气死！`_`



看到这里各位都明白我这种修改的意义了吧，不仅可以提高游戏性更可以挖掘游戏内部的信息，能改出新人物、新剧情以及别人没有发现过的东西。

机战A之恶搞故事

(1)夏亚的疏忽



夏亚：（啊呀，偶忘记带眼镜了！这被卡缪那小子发现我是夏亚咋办啊）



卡缪：柯特罗上尉你干吗啊，快用浮游炮啊！那可是Boss，没有时间发呆啊



夏亚：了解！卡缪！（寒，好险，看来卡缪那小子没发现我是夏亚……）

(2)最终Boss的悲哀

Boss：我发动最终形态了啊！啊哈哈哈哈哈，我是最强的啊！

阿姆罗等一干人等：靠，我这就怕你啊！俺们掌握了最新的克隆技术，兄弟们大家一起变身！

Boss：……



阿姆罗等一干人等：呵呵~，俺们有的是时间，慢慢变身玩死你！



Boss：靠，反正也是被你们玩死，不如我也克隆你们的机体。

多蒙冷笑：小子，你咋克隆一个被我扔了的机体啊！啊哈哈哈哈哈~

Boss直接找创世主投胎去了……

（下转87页）

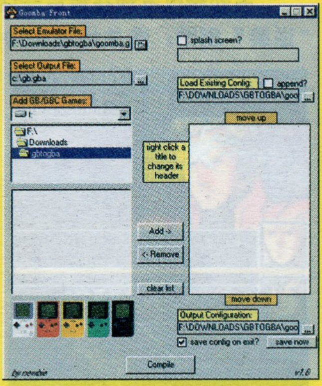


掌机玩家的武侠路

——GBA 电子小说 DIY 完全指南

文：zlebr

前　言



GBA 发售至今，各种周边软件层出不穷，配合烧录系统可以 DIY 出许多自己的个性作品。比如自己做个 FC 游戏集啦，在 GBA 上看喜欢的电影啦，看电子小说和图片啦。最近的 GoomBA1.0 更是模拟了 GB/GBC 游戏，这真是 GBA 玩家的福音啊。笔者对此道亦是乐此不疲，今天就为大家带来我制作 GBA 武侠小说的全过程和种种心得。（相关软件可在光盘中找到）

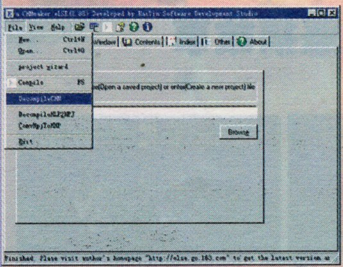
首先简单介绍一下我们要用到的软件。

①CHMmaker2.88 英文破解版，这是一个可以编辑和制作 CHM 文件的工具。

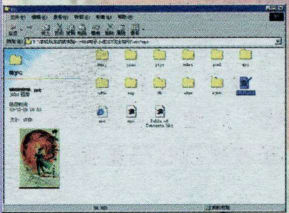
②ReadBoy1.6，最好的 GBA 图书制作软件。

③VisualBoyAdvance1.6，最强劲的 GBA 模拟器软件 1.6 版。　介绍完毕，Let's Go！！！

ReadBoy 的使用方法大家应该都知道一二吧，它所支持的文件格式包括.txt、.html、.bmp 等。如果一部小说有几十个.html，而你又只会用 IE 浏览器的“另存为”来保存文件的话，那一个 Rom 的工作量绝对会让你忙上大半天（哇靠，制作的开头就这么费力啊……）。别急，我会给大家支招。

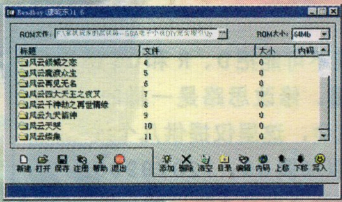


使用上面介绍到的 CHMmaker2.88 英文破解版！我们先下载一个扩展名为 CHM 的小说文件，然后运行 CHMmaker2.88，顺序选择菜单 File>-DecompileCHM，在 Source File 栏选择好 CHM 文件，Destination Folder 栏选择好小说文件保存的路径，将两个选项都勾选，单击 OK，进度条到头就算成功！



打开小说文件保存的路径，你看见什么了？没错，CHM 小说里的全部内容，都是以 Html 保存的呦，这回玩得转了吧？！对了，别忘了做善后工作——将每个目录里的 Index 文件以及图片文件删除，但请保留一张，因为我们还要做个 Logo。用图形软件（我用 PhotoShop）编辑这张图片，将图片变为 240X160，如果你美工好还可以做个特效字什么的，打上自己的名号，保存文件时请存为 bmp 格式。



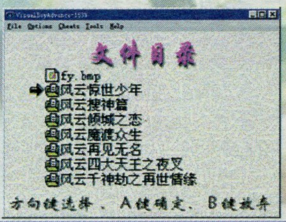


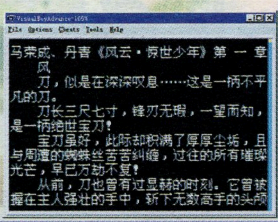
至此，所有的素材都备齐了，下面就着手解决问题吧，请出走召弓虽的电子小说制作工具 ReadBoy！

先选择卡带的大小和输出的 Rom，接着就一个目录一个目录的添加吧，记住要先加 Logo，嘿嘿（成批添加文件可用 Ctrl+A 的快捷键）。最后，也是本文最关键的地方：ReadBoy 存在一个 Bug！当你因为卡带容量超出而成批删除大量文件或单个目录后再添加目录和文件和话，制作出的小说 Rom 最后一个目录里的文件会产生花屏，导致 Rom 报废！这是我在长期制作中总结的经验，所以大家切记不要改动得太多，否则重做的等待会很痛苦。

好！小说文件生成了，打开 VisualBoyAdvance 测试一下，看看还不错吧。将每个目录都查看一下，如果没有乱码和花屏就大功告成了！烧到 GBA 上，随时随地“武”起来吧！看了上面的介绍你也应该会做了吧，我的文笔不太好，有些词不达意之处，还请众看官见谅。

欢迎大家在论坛贴出自己的作品一起交流。





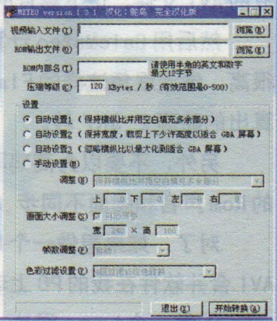


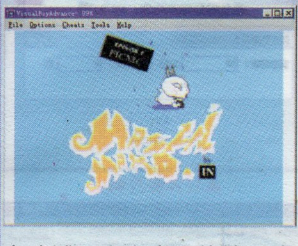
文：zlebr

口袋里的闪光

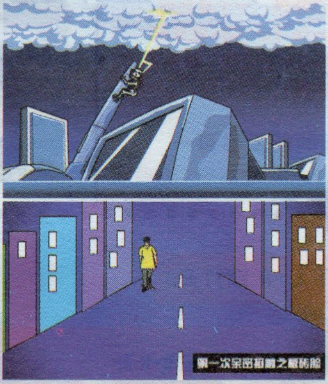
GBA 上的 Flash 影片制作教程

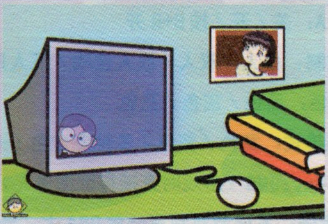
今年夏天，GBA 电影转换工具 Meteo 诞生了，其简单的操作方法、快速的转换速度和优秀的影片画质，使之一跃成为这一领域的王者。





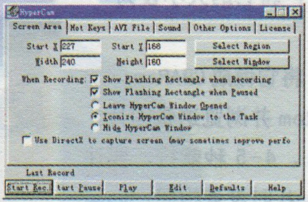
俗话说：有得必有失。在画质提高的同时，我们却发现转换出的 Rom 文件容量却比较大，长时间的影片根本不可能烧到 GBA 上看，这不得不说是个遗憾。大家也只能转一些时间短的游戏 CG 欣赏欣赏。笔者对此一直耿耿于怀，究竟能不能玩出点花样来呢……



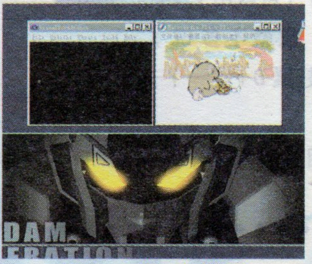


在上网的时候偶然发现：网络上到处都是爆笑的 Flash 影片，经典的 Flash MTV，这些东东个头不大，时间不长，但却极具观赏性和娱乐性。如果能把它们请到 GBA 上……哈哈！敢想就要敢干，让我们动起手来，做一个 GBA 上的 Flash 吧！！

动手前我们先得准备一件重要东西：双头音频线一根（一般几元钱就能买到）。如果买不到就发挥你 DIYer 的本色做一根：找两只坏掉的耳机，将音频插头剪下对接就行了（颜色对应即可，一般是四根线），这不是很难吧？做好后将此线的一端插入声卡的麦克风接口，另一端插入声卡的声音输出口（上面的步骤是为了让 Flash 带上声音）。完成这一首要条件后，我们就可以在电脑上开工了。

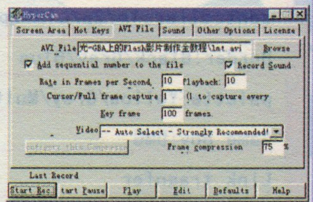


▲HyperCam 主界面。

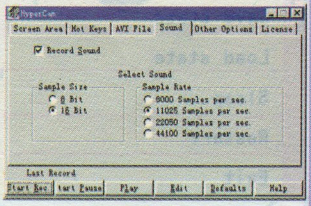


▲Flash 窗口大小调整。

众所皆知，Meteo 只支持 AVI，MPG，MPEG 格式的转换，对 Flash 的 SW 格式却无能为力。那么我们第一步就是要将 Flash 转换成 AVI 文件，要用到的工具是 HyperCam，它可以将活动的窗口录制成 AVI 文件。我们先打开一个 Flash，然后你可以在 HyperCam 里的 Screen Area 窗口里选 Select Window，将鼠标在 Flash 窗口上点一下选中这个窗口（最好将 Flash 窗口缩小到 240X160，可以对照 VBA 的 1 倍窗口来调整，这样转出的影片失真最小）。



▲文件输出相关设置。

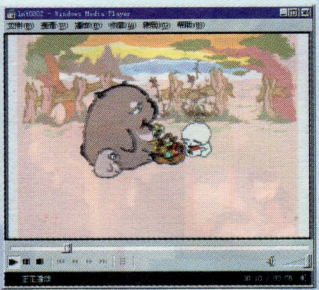


▲声音相关设置。

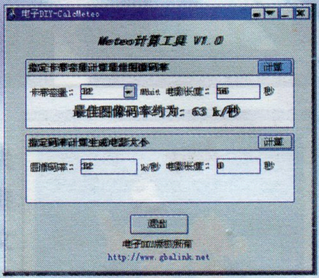
接下来在 AVI File 窗口的 AVI File 选项里设置 AVI 文件的输出路径，其它的默认即可；如果要给 Flash 带上声音，还要在 Sound 窗口将 Record Sound 勾选，Sample Size 和 Sample Rate 可以根据实际情况选择，如果是 Flash MTV 就设得高点。

完成相关设置后就

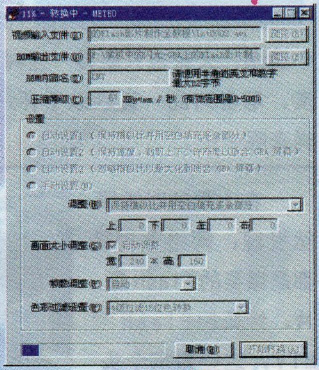
可以录制了：首先将Flash文件停止播放（Ctrl+R键），将HyperCam窗口成为活动窗口，按下F2键，并迅速按Ctrl+Enter，这时会看到Flash窗口不停闪动，请千万别把鼠标移上去，等Flash放完再按F2键结束录制。



▲记下影片时间。



▲计算影片码率。



▲Rom 制作。

下面就要开始AVI-GBA的转换了，先用Windows Media Player打开生成的AVI文件，记下影片的时间：

然后用CalcMeteo计算一下影片的码率，因为Flash对码率的要求不是很高，像流氓兔这样的Flash，只需要32M的卡带容量就然够了，码率可比计算出的略高2-3K/秒。

另外，不要以为高码率做出的Rom画质会有提高，我也曾做过，但生成的Rom声音和画面不同步（对不上口形）。最后用Meteo生成GBARom。

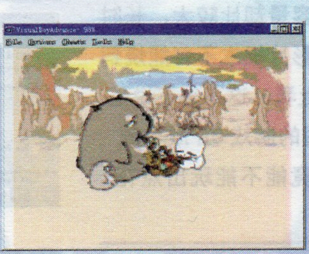
对了，如果想做一个Logo还得麻烦一点，我大致说说吧（主要因为最近AVI合并软件在我的PC上老是非法操作）。

①做一个Logo图片，将它的大小设为240X160。

②用GBAJpegViewer将它做成GBARom。

③用VBA运行这个Rom并浏览这张图片，照本文步骤录制一个AVI，4-5秒就行，要注意的是音频必须与转Flash时设置相同。

④使用软件合并AVI（可以用VirtualDub中文版，方法很简单，我就不多说了。）



经过转换，一个原创的Flash Movie For GBA就完成了，烧到GBA上看看，效果还是蛮不错的嘛！

各位，还等什么，赶紧DIY一个去讨PLMM欢心吧！

（文章中所提到的相关软件随本期光盘附送，有兴趣的朋友尽可一试）

（上接84页）

游戏功能菜单（同时按下L+R键打开）

B autofire:off/on/with R	连发键B：关/开/按B+R开
A autofire:off/on/with R	连发键A：关/开/按B+R开
controller:1p/2p/Link2p/link3p/link4p	角色控制：单人/双人/双人连线/三人连线/四人连线
Border:Black/Grey/Blue	边界颜色：黑色/灰色/蓝色
palette:Yellow/Grey/Multi 1-6	调色板模式：黄色/灰色/多种混合色1-6
Game Boy:DMG	Game Boy:DMG（游戏时直接存取图像？）不可选
Link trasnfer	游戏传送：发送游戏到另一台GBA上，一次只能传送一个游戏
Manage SRAM	SRAM管理
Save state	存档：保存游戏到某一个存档
Load state	读档：读取游戏中某一个存档，选择其中一个就行了。
Sleep	睡眠模式：按Start+Select唤醒，想省电就用它吧！
Restart	重新载入游戏
Exit	退出游戏，回来游戏选择画面。

超强GB/GBC转换工具

——Goomba v1.8中文版



文：Kenvin

Goomba是一个新的支持GB/GBC转GBA格式的软件，是GBA上的红白机模拟器PocketNES作者Flubba的最新力作。记得在9月24日Flubba才开始着手写程序代码，没想到一个月后就出世了（10月24日发布）！在不到一个月的时间里由v1.0更新到目前最新版本v1.8，期间修正了很多Bug并增加了不少功能，看来作者这段时间确实都把心思放在这个软件上了。

Goomba的前端GoombaFront则由Newbie完成，它使我们能更直观更方便地使用Goomba的所有功能，实现了在GBA、GBASP上同时玩大量GB/GBC经典游戏的愿望，实际效果要比PocketGB要好不少。(此软件你可以到作者主页http://goomba.bornonapirateship.com/downloads.html下载，汉化版则可以从我们的光盘里找到。)

软件使用方法



双击前端程序GoombaFront我们可以看到软件的主界面，是不是很Cool呢？它的每个选项都有简单的中文说明，不过在这里还是具体给大家介绍一下每个选项的作用：

(1)模拟器文件：

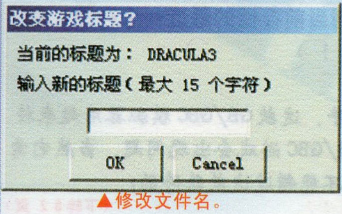
此项是主程序文件Goomba.gba，不选择它可就不行的喔，因为它是用来处理转换过程的核心文件。而GoombaFront是个“外壳”程序，它能使操作更方便，就像人的衣服一样，所谓人靠衣装，佛靠金装，程序当然就靠界面装了^_^&。

(2)输出文件：

转换后文件的存放路径，点击右边按钮选择路径，默认路径是此软件的根目录，也可以自己指定路径，但文件的后缀名必须是*.gba。

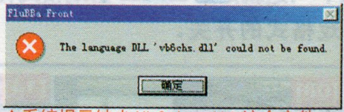
(3)添加GB/GBC游戏：

选择要准备添加的游戏，不过要先解压文件才能选择。可选择*.gb或*.gbc游戏文件。选定游戏文件后，可以直接双击将其添加到右边选框，也可以单击“添加－〉”按钮进行添加。如果加错了可以直接



▲修改文件名。

此软件是绿色软件不需安装（时代流行环保了^_^），只要解压出来就行，解压后共有五个文件：Goomba.gba、Goombafront.exe、History.txt、Readme.txt、Xg2_lite.raw。其中Goomba是主程序，Goombafront是前端，History是软件历史说明，Readme是软件简单的使用说明，Xg2_lite是启动画面，是可选择性的（其实是XG的广告了，大概是XG-Flash为Flubba免费提供烧录卡测试的缘故，随便做做广告^o^，真佩服XG-Flash，到处都有它的宣传）。你可以用自己制作的240X160大小的图标然后存为Raw格式。在使用软件之前首先确认你的系统内有Vb6chs.dll文件，怎么确认？当然是双击Goombafront.exe，如果没有的话会出现对话框。怎么办呢？没有关系，在我们的光盘里可以找到Vb6chs.zip文件（服务还不错吧^0^），解压后把它复制到C:\windows\system就OK了！一般Win98系统才需要这样做，Win200/xp已经内置就不需要了。



▲系统提示缺少Vb6chs.dll这个文件。

双击右边框的文件进行移除，或者单击文件，按“〈－移除”按钮移除（注意移除并不是真正删除文件，只是把映射的文件名删除而已）。如果右边框文件都不想要，要一个一个移除就很麻烦，这时可直接按“清除列表”就可以一次移除所有文件。需要给文件改名的话，右键单击文件出现对话框：输入新的文件名后按“OK”即可（注：改名最大长度为15个字符）。按钮“向上移”和“向下移”可改变游戏文件的排放顺序。

(4)启动画面：

这是进入游戏前的画面，可以选择自己喜欢的图片，但格式必须是*.raw，240x160才行。然后双击

“启动画面”在出现的对话框内进行选择。为什么*.bmp、*.jpeg、*.gif不行呢？希望下次Flubba会把这个功能加进去。

(5)读取现有的配置：

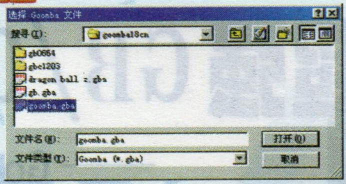
选择已保存过的配置文件，省去再设置一次的麻烦。“附件”按钮是从现有的*.gom添加游戏目录到列表，它不会改变你的输出文件或启动画面的设置。

(6)导出配置：

这是用于保存你的设置，方便下次使用，如果你选择了“在退出时保存设置”，即使你在关闭程序前没有按保存，它也会自动帮你保存设置，Flubba兄想得真周到啊。

(7)编译：

这就是把GB/GBC游戏格式转换为GBA游戏格式的开关。



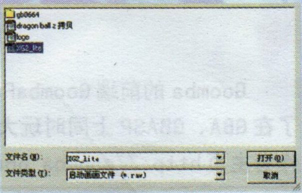
制作实例

①点击“选择模拟器文件”右边的按钮，选择Goomba.gba按确认；

②点击“选择输出文件”右边的按钮选择存放路径，在文件名处填入Example.gba后按“保存”返回；

③点击“添加GB/GBC游戏”的下面选择游戏所有盘符及目录；

④双击游戏名添加到右边框里，你可以添加一个或多个游戏到右边框里；



⑤双击“启动画面”选择启动图片：Xg2_lite.raw按“打开”；

⑥点击“编译”完成转换。



▲原始启动模式。



▲自己编辑的启动画面。

转换完成后开始测试效果，我用VBA1.6做测试，在制作之前我已截了两幅图，现在看看制作前后的效果吧。

[08]

[09]

[10]

[11]

[12]

[13]

[14]

[15]


游戏里的8种调色板模式

[08]①yellow（黄色）它使整个游戏画面都变成谈黄色，但总比黑白来得好些。

[09]②Grey（灰色）它和原始模式差不多；

[10]③Multi 1（多种混合色1）不改变背景色，只改人物及物品的颜色图。

[11]④Multi 2（多种混合色2）背景色不变。

[12]⑤Multi 3（多种混合色3）这种颜色调得比较好，层次分明，我喜欢。

[13]⑥Multi 4（多种混合色4）背景色比较土。

[14]⑦Multi 5（多种混合色5）背景色彩比较绚丽。

[15]⑧Multi 6（多种混合色6）背景色不变。

看了8种不同的效果觉得怎么样？它能使原来黑白的世界变成色彩缤纷的世界，是不是很佩服这个软件呢？

游戏控制键

Speed Modes/速度模式：L+Start键变换控制快速/慢速/正常，通常都不用它，变了速反而觉得不正常。

Quick Load/快速载入存档：R+Start载入当前存档的最近一个存档。

Quick Save/快速保存游戏：R+Select保存到当前存档的最近一个存档，如果没有则自动新建一个（保命的绝招，要记住啊！！）

Sleep 睡眠模式：Start+Select唤醒游戏。

由于与PocketNES、PceAdvance出自同一作者之手，这款GB/GBC模拟器用起来特别亲切，而且非常稳定，暂时还没发现运行哪个GB/GBC游戏会出现问题。当然它需要完善的地方仍然不少，但对于我们来说是怎么也不能错过这款软件的！

（下转82页）



图片与电子书工具

PictureBoy v2.1使用简介

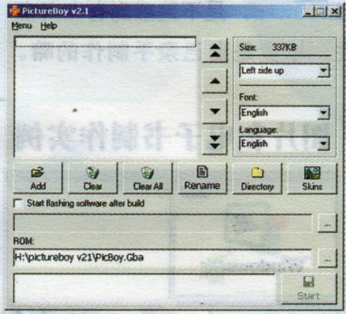
文：Kenvin

PictureBoy是一个在GBA上观看图片和电子书的软件。从台湾作者Devon22于去年2月14情人节发表PictureBoy v1.0，到目前已更新到v2.1版。期间每个版本的更新都含有作者辛勤的汗水，2.1在v2.0基础上增加了在目录中显示小图标，并将电子书存档改为看到哪存到哪，以后看书的朋友就不用愁了^_^。

要使一个软件的生命能延续下去就要不断修正Bug和增加功能，这是一件辛苦且长远的工作。现在有不少国人为GBA开发实用软件，希望读者能在这里得到一些参考和启发，为GBA的未来出一份力，别都让老外占了这一块领地。

窗口使用说明

双击主程序Pictureboy.exe出现主画面。



▲软件主界面。

(1)各按钮的用途



▲可以更换皮肤。

Add：添加文件，可按上下按键进行排列。目前只支持图片*.bmp，电子书*.txt和*.html格式，还有配置文件*.pbm格式，而现今最流行的*.jpeg，*.gif格式都还不支持，据作者说是因为目前还不完全了解jpeg和gif解压缩的方法，希望有能力的朋友和作者共同研究把它完善。

Clear：移除文件（并非删除文件）。

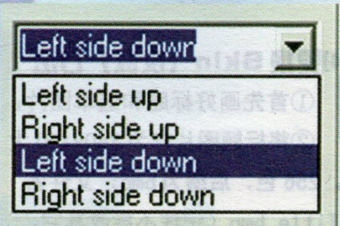
Clear All：移除所有文件，也就是清除列表，不用逐一选择就可直接清除。

Rename：重命名文件名，最大可以输入127个中文字符，因为屏幕限制，只可以显示17个，所以改名时最好不要超过17个字符。要能显示出中文字符，必须在下面的字体类型中选择GB2312，如果是繁体字则要选繁体大五码。

Directory：建立分类目录，可使类别更清晰、文件更整齐，这是不可多得的好功能。

Skin：更换皮肤选项，我已经内置了20个皮肤和三张背景，方便用户选择。你也可以自定义图片，下面有详细方法。

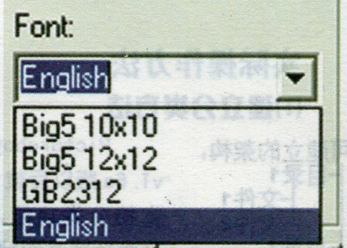
(2)其它选项说明



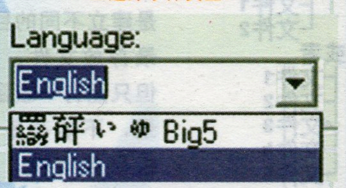
▲选择图片显示位置。

Size：显示制作后的容量，以K为单位。

Left side up：图片或文件从左上角开始显示，默认值是此项。



▲选择字体类型。



▲主程序画面语言选择。

Right side up：图片或文件从右上角开始显示。

Left side down：图片或文件从左下角开始显示。

Right side down：图片或文件从右下角开始显示。

Font：字体类型，选择了之后不会立即看到效果，要制作完成后才能看到。

Big5 10x10：繁体大五码10x10

Big5 12x12：繁体大五码12x12

GB2312：简体中文

English：英文

Language：主程序画面语言选择。这个选项选择后如果没反应，你就要双击Pictureboy.ini配置文件修改Language=1表示英文，Language=0表示繁体中文，保存后才有效。

Start flashing software after build：转换完成后直接启动烧录程序，一般不用选，因为制作完成后要测试好没问题才烧录比较实在。

Rom：存放输出文件的路径，名字随意就行。

Start：开始转换。转换的速度要视你添加文件的数量及大小而定。

实际操作方法

⑴建立分类方法

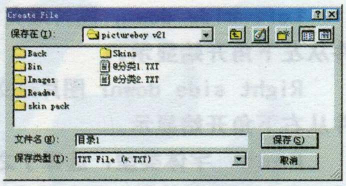
Pictureboy v1.6a版以后就支持分类功能，分类功能其实就是建立不同的目录存放文件，但只能有一级目录，不能有多级目录架构，如图一目了然。

可建立的架构：
├目录1
│ ├文件1
│ └文件2
└目录2
  ├文件1
  └文件2

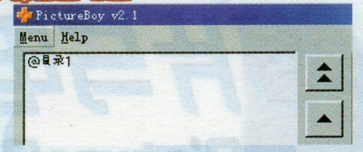
或者
├文件1
├文件2
├文件3
├文件4
└文件5

不可建立的架构：
├目录1
│ ├文件1
│ └文件2
├文件1
└文件2

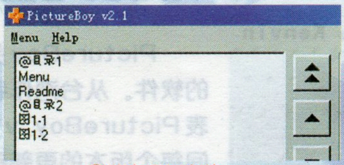
①当你按下“Directory”按钮，出现对话框。



随意输入一个名称，按“保存”建立目录。如果要隐藏不想被看到的文件，在输入文件名时前面加#符号的话，进入分类时按A键就会无效。必须改按L+R才能进入，这个隐藏功能是作者最近才公开的。



②建立完成。



③随意添加文件。

⑵标记段落方法

①打开要标记的文本文件；

②将想要标记的位置打入<BM>（注意大小写）；

③标记的数量没有限制。

⑶电子书背景的制作方法

①首先画好或者选择好一幅背景图片；

②然后将背景图片存为240x161大小，后缀名为bmp的图片，文件名可随意；

③再将图片中的(0,160)坐标设定为电子书字形的颜色；

④将图片中的(1,160)坐标设定为段落字形的颜色；

⑤将图片中的(2,160)坐标设定为电子书字形的阴影色；

⑥将图片中的(3,160)坐标设定为段落字形的阴影色；

⑦将图片放在PictureBoy目录下的Back文件夹内；

⑧执行PictureBoy即可选择新增的背景图片。

⑷更换Skin（皮肤）方法

①首先画好标题和选单图片；

②将标题图片存为240x160大小，256色，后缀为bmp，文件名为Title.bmp（记住不能改其它，否则无效）；

③将选单图片存为240x170大小，256色，后缀为bmp，文件名为Menu.bmp，和上面一样不能改其它名字；

④将Menu图片中的(239,169)坐标设定为选单中字形的颜色；

⑤新增一个叫Skin.ini的纯文字文件，打开记事本再另存为*.ini就可以了；

⑥第一行请输入目录显示位置的X坐标（自己设定）；

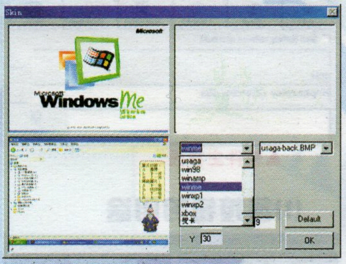
⑦第二行请输入目录显示位置的Y坐标（自己设定）；

⑧第三行请输入目录选项的个数（自己设定）；

⑨在PictureBoy目录下的Skins里头开个新资料夹将两个图片和Skin.ini放入；

⑩执行PictureBoy即可选择新增的Skin，是不是感到有点兴奋呢，毕竟是自己亲手制作的嘛。

图片和电子书制作实例



▲随意选择Skin。

⑴按“Directory”出现对话框，在输入框处输入“目录1”，按“保存”建立一个目录；

⑵按“Add”随意添加要转换的图片文件，按“打开”返回；

⑶按“Skin”随意选择Skin，如图Winme。

⑷选择语言，如：GB2312简体中文；

⑸输入转换后的Rom文件名；

⑹按“Star”开始转换完成。

PictureBoy 特点

- 支持图文同时显示。
- 支持16色、256色和24Bit色bmp图片。
- 提供浏览图片的选单。
- 支持任意尺寸图片。
- 提供平滑的卷动功能。
- 可更换选单面版及电子书背景。
- 显示缩图功能。
- 提供观看电子书的功能。
- 提供电子书标记段落的功能。
- 支持繁体和简体中文。
- 提供文件分类功能。

操作说明

目录时：

- 上下键：移动游标。
- 右键：下一页。
- 左键：上一页。
- A键：选择图片。
- B键：退出所在分类。

图片模式：

- 上下左右键：卷动图片。
- A键：下一个文件。
- B键：回到目录。
- R键：下一个文件。
- L键：上一个文件。
- SELECT键：显示缩图。

睡眠模式：

- SELECT键：回到电子书模式。

电子书模式：

- 上下键：翻页。
- 按着上键再按A键：回到第一页。
- 右键：下十页。
- 左键：上十页。
- 按着右键再按A键：下一个段落。
- 按着左键再按A键：上一个段落。
- A键：下一个文件。
- B键：回到目录。
- R键：下一个文件。
- L键：上一个文件。
- START键：进入睡眠模式。
- SELECT键：改变颜色。
- 按着上键再按A键：回到第一页。

图文显示模式：

- 上下键：卷动。
- 左右键：翻页。
- A键：下一个文件。
- B键：记录书签并回到目录。
- R键：下一个文件。
- L键：上一个文件。
- START键：回到第一页。

到此PictureBoyv2.1的相关使用就介绍完了，希望各位朋友会喜欢，如果有问题或者意见请联系原作者Flubba（E_mail：devon@ms48.url.com.tw），希望这款软件能越发完善。

（上接79页）

(3)机动战士高达－逆袭的阿姆罗

夏亚：今天是UC0093年2月7日，我已经占领了你们的母舰。阿姆罗，我要你看着阿克西斯降下地球！愚蠢的人类啊！我来肃正！

阿姆罗：夏亚，你先别高兴，我已经联系了琉璃。马上她们就会把火星降下阿克西斯！啊哈哈哈哈哈，愚蠢的夏亚啊！我来肃正！

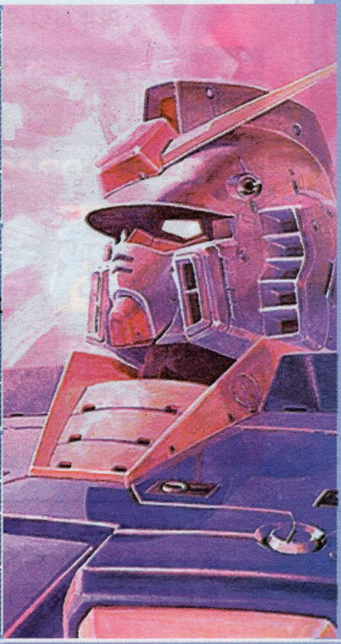
夏亚口吐白沫……

(4)无法自暴的希罗

一日希罗执行任务失败，于是他选择“自爆”，但是程序告诉他“自爆”这个精神已经用过，无法再用……

希罗休克而亡……





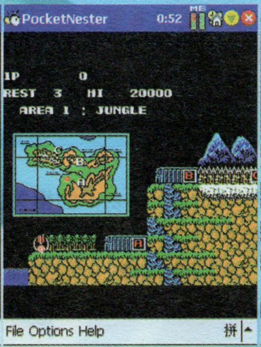
PDA 上的FC 游戏世界 PocketNester

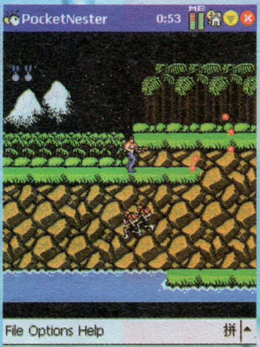
文：雪过天晴

大家好，现在越来越多人都拥有了自己的PDA，尽管PDA上也有很多小游戏可以供大家解闷，但是如果能在其上模拟其他机种的游戏那岂不是更好吗？随着模拟器的普及，越来越多的人投入到了这方面的开发当中，今天就由偶给大家带来几款比较好的可以在PDA上实现其他机种模拟的模拟器！

首先，我要带给大家的是一款由国人Ricklei制作的PocketNester（按照模拟器作者的本意应该是改进）。这个运行于PocketPC的免费FC模拟器，也许不如其他同类模拟器“博爱”，但是它的快速和准确却是要胜出一筹，到底哪个更好要比较后才知道！模拟器随着作者Ricklei的一次又一次更新，一点一点完善。越来越多的游戏被完美模拟，先看看下面这些截图吧！







这游戏你要告诉偶没见过，火星人啊~《魂斗罗》，当年可以说是FC上最有名气的STG啦。





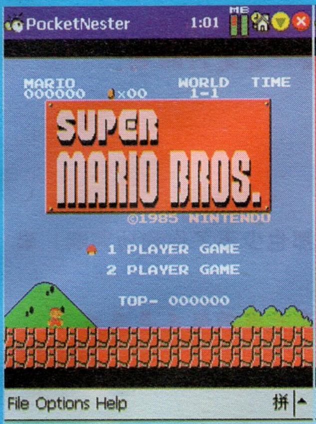
《双截龙2》和《双截龙3》，无敌旋风腿就是由这个游戏模仿出来的吧（其后《街头霸王》Ryu恐怕也是模仿里面的设定）~







《三国志2　霸王的大陆》，笔者见过最早的策略类游戏，也是当年耳熟能详的作品。





《超级马里奥》，ACT 的始祖，当今还有无数的游戏来按照它当初的设计来进行制作，但是现在游戏却不如那时能够打动我们的心啦！

PocketNester最初是Ricklei基于Nagamidori的Nesterce进行开发的。而后经过了多次调试决定将UnofficialNe-ster中的Mapper支持移植到Nesterce，这次改进使模拟器整体游戏的支持度大大提高，而后作者开始改写和重写大量的CPU和PPU模拟代码，还做了很多优化工作，最后终于使速度有了质的飞跃！

随后作者决定进行一个新开放源代码项目，也就有了现在的PocketNester。现在的PocketNester已经可以在200Mhz主频的XScale上以每秒35到55帧的速度运行大部分任天堂游戏，这个速度是除了YameCE之外的其他大多数任天堂模拟器（包括原来的Nesterce）的3、4倍。这意味着在206Mhz的StrongARM或者400Mhz的XScale CPU上，PocketNester可以轻松地全速（60帧每秒）运行绝大多数任天堂游戏， 同时还能为你节省一点点电力（因为CPU不会占用到100%）。实际上，如果PocketPC主频能达到300Mhz，那么大多数游戏都能以每秒60帧的速度运行 。

关于上面提到的模拟器大家一定很乱吧！说实话，我第一次看的时候也有点乱。所以特意列下面的关系表给大家看！

Nester -> Nnofficial Nester -> NesterJ -> NNNesterJ

Nester -> Nesterce

也许是作者的谦逊与执着才造就了这么好的东东吧！你有理由错过吗？如果还没有，那就赶紧行动吧！目前模拟器的最新版为0.7，整体水平正在逐步提高，所有希望在PDA上感受过去美好回忆的朋友们一起来吧！在此，偶要向作者致敬，对于作者为了让更多人体验到儿时的乐趣而辛苦开发制作的PocketNester致敬！我们还有什么要求呢？希望当你拿起手中的PDA来玩《魂斗罗》或者《沙罗曼蛇》的时候想起作者Ricklei想起PocketNeste来之不易啊！（注：本期光盘已经赠送了PocketNester的各个最新版的模拟器，并且作者把程序源代码也公布，真是大度啊！有兴趣的朋友还可以访问Rick的网站，一定会有收获的http://jetech.org）

相关资源

Pocket PC 2002/2003版 pn07_ppc2002

Pocket PC版(ARM CPU) pn07_arm_ppc

Pocket PC版(MIPS CPU) pn07_mips_ppc

Pocket PC版(SH3 CPU) pn07_sh3_ppc

源码(0.7a) PocketNester-0.7a-src

相关FAQ

Q: 为什么我安装运行时，出现“没有找到PocketNester或者所需要的组件”之类的提示？

A: 请确认你的设备安装了GAPI的动态链接库，也就是gx.dll。如果你不知道这是什么，请去微软网站下载安装。

Q: 为什么PocketNester在我的PPC上运行很慢？

A: 通常PocketNester可以在200Mhz XScale的PPC上以每秒30到50帧的速度运行大多数游戏，同时播放22Khz，16Bit的伴音。

如果PocketNester在你的PPC上运行较慢（例如低于15帧/秒），那么首先请确认你在Options—>Graphics菜单里选中了GAPI，如果没选中，速度将大打折扣。

如果在选中GAPI的情况下速度仍然较慢，你可以试着降低伴音的采样率或关闭伴音，或者在Preferences菜单里将优先级设为High。如果还是很慢， 我只好建议你升级了……

Q: PocketNester对PPC有什么要求？

A: CE 3.0，16位（65536色）显示。例如支持16位色显示的PocketPC 2000设备，以及所有的PocketPC 2002设备。

测试表明PocketNester也可以在一些4096色的PocketPC设备上运行，例如iPAQ 36xx，天玑5100等。

Q: PocketNester支持哪些CPU?

Q: PocketNester 要收费吗？

A：不，以后也不。PocketNester 的源码遵循 GPL 发布，这意味着它会一直是 Free 的。

作者 Ricklei 访谈

雪过天晴：你好！真不容易啊，终于联系到你了。

Rick：你好，hoho，很高兴认识你。

雪过天晴：HAHA，我也是。我是《掌机地带》的小编，想对你进行一下采访。

Rick：好啊，我也是在 EZ 论坛上听说的《掌机地带》。我本人对 PDA 上模拟器比较感兴趣，没有 GBA。

雪过天晴：哦，本编没有 GBA，也没有 PDA，但是为了介绍给广大的玩家偶也要努力了解啊！

Rick：我主要是最近工作比较忙，业余的时间比较少。我简单介绍一下开发过程吧。我玩模拟器大概是从 96、97 年开始的，最早接触到的应该是安藤信明的 Pasofami，去年底才开始自己尝试写模拟器的。当时买了一个主频 200Mhz 的 Pocket PC，本来以为 FC 模拟器在上面运行应该毫无问题，结果找了几个来试，大失所望，速度和兼容性都不好，这样才决定自己做一个。先是找了几个开放源码的模拟器来比较，最后决定在 Nesterce 的基础上做，因为 Nester 本身的代码写得很好，它在我的 PDA 上表现也还不错，特别是声音，就是速度比较慢。花了几天时间去找 FC 的硬件资料来看，就开始改造 Nesterce。最后大概花了一两周时间，第一个版本出来了。

雪过天晴：你肯定是个熟知计算机语言的人！

Rick：我是计算机系研究生。

雪过天晴：真是强人啊，写得这么好。

Rick：之所以能那么快出来，还是因为 Nester 本身代码写得漂亮，我改起来心情也愉快。

雪过天晴：呵呵，那也少不了你的功劳啊！事实也证明你成功了。

Rick：第一个公开发布的版本是在我买了 Pocket PC 一个月后。对，基本上是这样。

雪过天晴：现在的 PocketNester 已经比较完善了！请问下一步你想在在模拟器上增添什么新的功能呢？

Rick：对，兼容性和速度都有不小的提高。老外用户的呼声主要集中在要求增加全手指功能；国内用户的反馈不多，可能要求增加对中文游戏 Mapper 支持的比较多一些。

雪过天晴：你对其他机种模拟在 PDA 上实现有兴趣吗？譬如 MD 或者 SFC 等。

Rick：目前我开发的重心已经移到另一个模拟器上了。

雪过天晴：哦，看来老外还是怀旧的多啊！能否透露一下呢？

Rick：超任模拟器。

雪过天晴：又是一个非常好的机种啊，期待你的最新成果。

Rick：最近会发布第一个测试版本。

雪过天晴：哈哈，虽然我没有 PDA，但是我也会帮着宣传的，期待！

Rick：其实最开始我就想做 SFC 模拟，因为对模拟器毫无经验，所以先找 FC 来熟悉一下。

雪过天晴：好像很多写家用机模拟器的人都是由浅到深，现在的国人对于一些老游戏（如 FC，SFC 等）都不在乎。

Rick：其实 SFC 上有很多经典游戏，画面

的表现也不输给GBA。我一直想在我的Pocket PC上玩完《FF6》。

雪过天晴：偶也很喜欢，现在国内的汉化组织已经有相当规模了，到时候可以在PDA上玩到《F F 6》的中文版，简直就如梦幻一样。

Rick：我连SFC真机都没摸过，因为SFC流行的时候我已经基本开始投在PC上了。对，《FF6》的汉化也很不错！现在Pocket PC上超任的模拟也不错，Morphgear就在PocketSNES上作了很大的改进，但还不够快！2.0系列的FC模拟较之1.x进步很大。不过还是比PN差一点点。

雪过天晴：这个我知道，它可以模拟的机种好像很多。

Rick：Morphgear目前在SFC和GBA模拟上口碑都不错。

雪过天晴：不过，我个人听说GBA在PDA上玩的时候速度非常慢。

Rick：是的，模拟GBA比SFC要困难。

雪过天晴：是整体的GBA机能，还是？

Rick：GBA用的主CPU与SFC相差很大。SFC是一个16位的CISC CPU，2.58Mhz主频；GBA是32位的RISC CPU，16Mhz主频。

雪过天晴：所以严重拖慢了速度？

Rick：对，简单的说就是普通的解释执行的模拟方式已经不足以在PPC上全速模拟GBA。

雪过天晴：对了，你知不知道还有一个号称可以在PDA上模拟PS的模拟器！？

Rick：是，FPSE for wince。

雪过天晴：真的可以吗？

Rick：看大家反映的情况应该还不错。FPSEce就用了动态重编译来模拟PS的CPU，不然跑起来也够呛。

雪过天晴：呵呵，个人对这个倒不是很期待。

Rick：对，不太实际，容量也是个大问题。目前虽然模拟性能不错，但离完全模拟（全速+声音）仍有不小的距离。

雪过天晴：对啊，在普通的PC上模拟也需要中等水平的PC才可以完全实现。

Rick：只能等以后PPC有更强的CPU，显示芯片和电池了。

雪过天晴：那是迟早的事，PDA也像PC一样，硬件更新得好快啊。

Rick：现在PPC主频虽然不低（400Mhz超到500多），但本身结构体系和台式PC不一样，在内存、总线和显示上都有很大差距。等性能上去了，电池的问题又麻烦，只能慢慢来，等电池技术有所突破的一天吧，呵呵。

雪过天晴：只是单一的频率上去，而不是解决了根本问题，对吧？

Rick：对，CPU频率上去，内存速度，总线速度，外围硬件芯片都要跟上才有意义。

雪过天晴：跟你聊了这么多收益颇多啊，在最后你有什么对广大的模拟玩家说的吗？

Rick：我一时也想不出什么特别有意义的话。

雪过天晴：看来是还是你的作风一样，很谦逊啊。

Rick：我本人作为程序员的成分还是比作为玩家的成分多一些，要说的话也不外乎是号召有兴趣的玩家来写写程序玩。首先，不要写信找我要游戏的Rom；另外，欢迎有兴趣的朋友继续增加Mapper的支持，毕竟我的重心已经转到超任上了！Open Source的精神之一是共享知识，如果能有人从PocketNester中也学到东西，我也会很高兴。

雪过天晴：好啦，最后祝你工作顺利，万事如意。

Rick：预祝你生日快乐！886



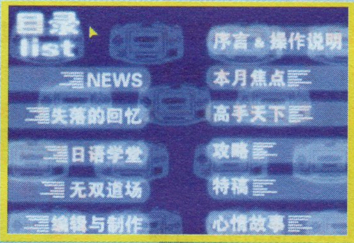
站在巨人们肩膀上

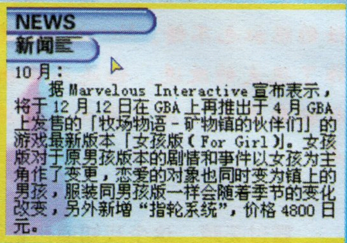
——《掌机领域》诞生记

文：小小蛋壳

前　言

这次应《模拟地带》的雪晴之邀写这篇文章，是为了表达对天使泪光、雷龙、吴宁、SHIK、teet、GHosts、破瓶子的感激之情，没有你们的支持就没有《掌机领域》的今天，感谢你们对我的支持。



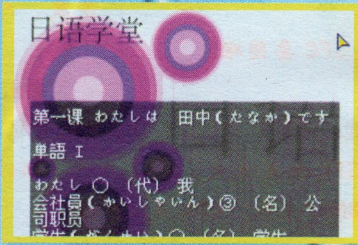


启：GBA的游戏之恋

认识GBA游戏（应该是Rom更贴切一点）是从《战机A》开始的，当时被它的高品质的游戏素质所深深吸引，所以只要网上有GBA的Rom我就下，也因此和EZ相识（当时EZ提供的Rom是最多最快最全的），至今我仍记得开始的进入下载页面前的Logo（好怀念当时的下载速度和有Rom之后的冲动）。

不过我当时还不知道GBA是啥东西，直到有一天同学带来了一台GBA上面有熟悉的游戏画面时，我才知道GBA是便携机（唉！我现在还没有GBA呢）。于是我便从网上查了一下资料，当知道GBA的性能接近小赛扬电脑，我吓了一跳！但这不代表GBA的全部，GBA上的大作远比PS2上好N倍，尤其是《银河战士 融合》和《口袋妖怪 红蓝》更让我对任氏游戏赞口不绝，简直是太好玩了！

承：我的小编之路



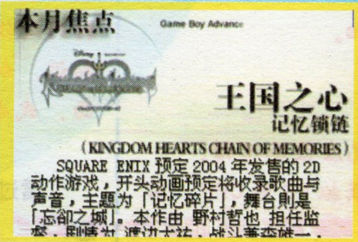


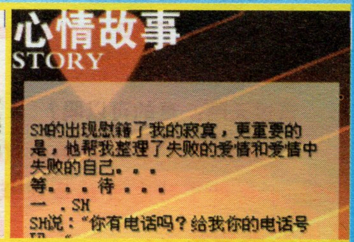
在被GBA游戏震憾的同时，我感叹中国游戏在被韩国一点点的吞噬。商家在金钱的驱使下，把一大批模仿暴雪的经典ARPG《暗黑破坏神Ⅱ》的网游推上市场，而大大冷落了国产单机游戏这块基础市场。试想一个连ACT、SLG都没大作的游戏国家怎么能大跳呢，这只能说是厂家的一大失败，按市场上让给韩国人，国内的游戏是自贬身价而推动韩国游戏发展。此外，国内玩家素质的下降是让我最担忧的。网游带来不是快乐更不是团队精神，而是外挂和PK成风。国人自认为的“光辉业绩”在国外网游站上被外国人蔑视，试问，游戏的真意是什么，我无法找到，中国游戏前景让人担忧。

今年《仙2》出了，在为支持单机游戏的前提下，买了正版游戏，让我失望的游戏素质极低和GBA的大作相比相差甚远，更何况是PS2呢。于是默默的下决心，要为中国游戏做点什么。

在这种冲动下和冷酷的风相知相识了（他是FZ的小编），并把我推荐给了雷龙，从此便开始在FZ的小编生涯，负责在FZ做访谈节目。

转：美梦成真





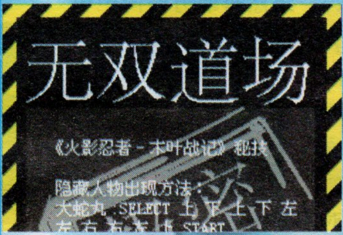
说句老实话，做策划组组长是我自己也没想到的，这要感谢上帝让我认识了刺猬（天使的泪）。

有一次为了做CGP的访谈，在他们的论坛上发了一个邀请函，虽然他们的老大伤雪没看到（虽然CGP现在名存实亡，可我仍然希望他们能重放当年作为国内第一的汉化小组的光彩），可却被引起当时做CS专区的斑竹刺猬的注意（可爱的GG），我们聊得很投机，从此便以兄弟相称。

又过了几个月，由于我觉得自己并不适应这份工作，于是有了想换一个栏目的想法，可不好意思对雷龙说（因为他对我的栏目抱有很高的希望，特别是我的第一次访谈失败使我感觉自己还得多修行一下才行对得起雷龙）。这时刺猬向我说起了自己的杂志，并希望我能和他一起做。但是，我开始由于在Netshow的TV区和FZ都有事干，本来有点不想干，可最终还是被刺猬诚心打动了。

我们首先做的就是招人，于是在EZ掌机区发了一下招人的贴子，并得到该区得版主的大力支持（感动ing），使我招到夏前、破瓶子为代表的四个强人。在与破瓶子的交谈中得知他原来是WRG的管理员，这时我产生了多站合作的想法。在进一步交谈后感觉他是一个像关羽一样让人敬重的高人，于是我把新闻组组长的位置给了他。

11月25日对我们工作组来说是一个十分有纪念意义的日子。那天我认识了混沌星尘的组长昊宁（后来通过他认识了SHIK）并和他交谈，当时有种相见恨晚的感觉（与刘备遇到徐庶时感觉是一样），进一步和他交往后发现他不但技术高超、人品出众，在论坛相册上发现他比我的朋友还帅哦（十足的MM杀手）。他向我介绍他的作品都是GBA的Rom，这时我产生了GBA做杂志的想法并告诉他，他十分支持我，并让混沌星尘的所有组员尽一切力量帮我，于是技术组从此诞生了。





由于杂志做得比较匆忙，美工的人手不够，于是我又通过昊大哥认识了GBA掌机地带的管理员teet。开始时他觉得以GBA为主体做杂志，读者不一定欢迎，后来我的诚心打动了他，他马上把他在网上论坛刚做好的最新游戏攻略给了我，并给了许多支持和鼓励（感谢ing），这样攻略组组成了。

由于我对美工一点都不懂，于是在天晴的帮助下认识了美工强人GHosts，他对我的工作提了很多建议，使我的工作效率大大提高，这次杂志的美工就是由他全权负责的，他自然成为了美工组组长。





合：面向未来

我的下一个目标是成立国内权威的GBA游戏工作室，让更多的人参加进来。我们现在急需以下人才：

⑴特稿提供者。有意为我们写类似经典游戏专题的作者可以与我联系。

⑵校稿员和文字编辑。能独立处理稿件，会用字处理软件。

有意者与我联系。

主编策划：小小蛋壳（来自掌机前线）
编排和美工：昊宁（来自混沌星辰），GHosts
技术支持：SHIK（来自混沌星辰），GHosts
新闻主编：emucooky（来自WRG）
攻略主编：teet（来自掌机地带），自爆狂（来自掌机前线）
特稿提供：emucooky （来自WRG），夏前（来自掌机前线）
宣传：昊宁（来自混沌星辰），小小蛋壳（来自掌机前线），天使泪光（来自掌机前线）



文：最恨苦瓜　小婧

游戏MM
培养手册（二）



^0^：大家好，又到了苦瓜实行游戏MM培养大计的时候了，各位拥有GBA却面对着众多游戏无从下手的MM和各位也拥有GBA却面对着众多MM无从下手的GG注意咯，HOHOHOHO～～

婧：喂，你又在做什么白日梦呢？快把口水擦擦啦，真丢人……

^0^（用袖子抹了抹嘴角）：没有没有，这次我找到几个很好玩的游戏给你试玩哦，你一定会喜欢的 。

婧（将信将疑）：哦？你有哪次说过有不好玩的游戏吗？说来听听先。

^0^：《Mario》你有玩过吧？

婧（翻白眼）：这还用问吗？就凭我上至大城市大商场的大网络咖啡吧和大型游戏厅，下至小街小巷小胡同里的小游戏机室……

-_-!（小心翼翼）：厄……《Mario》好像并没有在街机厅里出现吧？

婧（果然怒了）：你说什么？那你就是说我错了？不想活了吗你？

-_-（侧身闪过一把椅子）：这个嘛……（哎呀～～～还是被一脚飞上天空）



高空坠物……

>_<（摸摸头上的大包，从椅子碎片中站起来）：……其实我要说的是《Mario Kart Advance》（Mario赛车），和之前的“《Mario》系列”的冒险游戏是不同类型的游戏哦～

婧：不同？那还叫《Mario》吗？

-_-：厄……这个嘛，它其实是一款赛车游戏，只不过主角们都是《Mario》里面的人物而已，所以才叫《Mario赛车》啊～

婧：你白痴啊，这个还用你解释吗？

-_-（战战兢兢）：是是是是……这款游戏是款很休闲的小游戏，画面亲切可爱，特别适合你这种亲切可爱的MM……

婧：呵呵呵，真的吗？我试试……



^-^（MM还是很好骗d～）：恩恩～AB键是加速和刹车，L键是跳跃，R键是使用在路上拾到的宝物，有不少可以陷害对手的宝物哦～

婧：是嘛是嘛，怎么个陷害法？

-_-（小声咕哝）：果然有暴力倾向……

婧：你说什么？



^-^：没有没有，我说你自己试一试就知道了，看～这个宝物释放后有三个乌龟壳围着你转，可以把接近你的对手弹出去～

婧：冲啊～

三圈过后……

婧：很简单嘛，轻轻松松就拿到第一名了……

^-^：呵呵～后面的赛道会越来越难的，不过以你的身手，应该不会被难倒的……

婧：小子还挺会说话的嘛～

^-^（嘿嘿嘿）：哪里哪里，我只是把实话陈述出来而已……

……



^-^：嗯嗯，我们继续吧，接下来要介绍的是《口袋妖怪》。

婧：哇，我好喜欢皮卡丘，小海龟，小火龙，还有可达鸭，还有还有……

^0^（一脸得意）：我就知道你喜欢这种人物造型可爱、战斗方式简单的游戏，正适合你这种盲目追求外表、头脑不怎么灵活的人……

婧（又怒了～）：你说什么？

??!!：怎么？我又大声说出来了？（NO～～～回音～～～消失在天空中）

半小时之后……



^_^（终于慢慢爬回来了）：……我说的是这款游戏真的很可爱，你可以收集各式各样的可爱的口袋精灵，它们各有各的特性，而且是相互克制的哦……

婧：一边呆着去，正玩着呢！

两只乌鸦飞过……

婧：哇……你为什么不告诉我，我第一次选的用来帮助那个博士的宠物以后就会一直跟着我了？！我特意挑了一个丑的蜥蜴，怕用漂亮的宠物会受伤的说。

^-^：……其实，它也还可以啦，将来还会变成龙哦～

婧：不行不行，好丑哦，我要重玩啦，我要养那只小鸡！

……



婧：我的小鸡变大了的说，好酷哦，像练过拳击哦，很壮的。

^0^：如果是真的就好了，这周就可以加菜了呢。（刚说完就被一脚踩在地上）

婧：你开什么玩笑，把你做成菜给我的阿D还差不多。我给我的宠物都起了名字哦～有AB，AC，AD……第一个字母按拼音读，第二个字母按英文读，活活活，起得有水平吧。

-_-！！！：……

婧：啊~~~又变大了，怎么这次变得有点像印第安酋长了呢？还是小的时候比较可爱哦。我现在比较好奇另外两种宠物的进化型了，活活，我要让它们都进化，看看哪一种比较可爱，嗯，那我先走一步了，拜拜……

-_-：Ei～～～我的这期介绍还没有完呢，快回来，已经拖了很久了啦！！

婧：好吧，快点啦，不过还有游戏有可能比这个好玩吗？



^0^：HOHO～我介绍的游戏可是个个精彩哦，最后介绍得这个游戏的名字叫做《牧场物语》，是一款很有意思的养成游戏哦。你是个小小小男生，继承了一个小小小农场，在这里可以种田，养鸡，养马，养牛，养羊，还有养小狗，而且你可以不断地扩建自己的屋子，鸡场，养动物的小屋，还可以用电视购物买其他家具呢！你可以慢慢添置你的小家哦～

婧：听起来不错嘛，我很喜欢养成经营类游戏的，赚钱赚钱赚钱，可以给我好大的满足感，活活……

半小时后……

婧：嗯，不错不错，很好玩呀，种种菜，天天跟动物说说话，卖鸡蛋，卖牛奶，卖羊毛，挣了钱再扩大我的生产队伍，活活。我现在正在跟小矮人搞好关系，让他们来帮我干活，我就可以出去挖矿石，泡MM了，哈哈哈，我是小地主婆。



^0^：好了，看来你已经做得不错了嘛！嗯～任务完成了，时间也不早了，你该回去了，先把GBA SP还我吧～～

婧：那怎么行？我的农场才刚刚壮大起来，你怎么忍心把一个正在蓬勃发展的民营企业扼杀在摇篮中？！

>_<：……你已经霸占了两个月了……

婧：你说什么？注意你的用词哦～

>_<：……　　>_<：好吧好吧，你再玩两天吧，就两天，过两天一定要还了哦～

婧：再说吧～（"嗖"一声就不见踪影了）

两天后……

^0^：厄……那个……请问……SP可以还我了吗？



婧：活活活，我刚刚买了厨房哦，这周可以买菜刀了，再买个锅子什么的我就可以自己做饭了哦。还有还有，我去了MM家，开杂货店的MM送了我牧草种子（最贵的哦），开鸡场的MM叫我有问题去问她，开饭店的当然是请我大吃了一顿，活活活，羡慕我吧？！好像听说最后还可以结婚呢！

-_-：你不要转移话题哦，SP该还我了吧？

婧：我幸福美满的小生活才开了个小小头而已，你怎么能活生生地剥夺我幸福美满生活的权力呢？你，你太残忍了吧？！！！（双手遮脸做势要哭）

-_-：……　　-_-：…………

婧（透过指缝观察之后）：呵呵～我就知道你不是这种人，那么下次再说了，拜……

拜……

……

接下来的日子就在不停地追讨中渡过了……



读编往来

雪 人
lianghuicn@hotmail.com



大家好，偶是新进人员雪晴小人，哈哈，按照无数上帝的要求，读编往来终于出现啦~庆祝ing~HoHo~第一次就是由偶来主持啦~来信的问题众多，偶的眼睛从300度直线下降（写信的朋友看来都要去练练庞中华啊……无数个鸡蛋飞了过来，ioi偶要JOJO不要鸡蛋），偶在这么多宝贵的意见中细读了一遍又一遍，最后抽出了几个典型的问题，其他读者不要灰心呦，继续支持吧~



辽宁　张磊（告诉你白日梦的E文是：DayDream~HoHo）

Q：为什么你们的杂志GBA游戏那么多，应该也考虑一下WSC等？

A：现在GBA的普及率远比其他掌机占有率要高，所以要顺主流而行啦。不过以后我们会加强其他掌机以及相关游戏的介绍。

Q：GBA的Rom为什么不把文件名改成游戏名称呢？

A：是这样的，我们光盘中送的GBA的Rom都是经过Rom整理工具校正，按照数据DAT整理后才放的，所以没有用中文名字。不过以后我们会整理TXT把游戏中文名字加上的。

Q：关于以前的GBA的Rom会不会再放？

A：我们会在当月光盘中考虑一点一点放，因为主要看当月的Rom占的比重啦~期待吧~

Q：N-Gage也是掌机，不是手机吗？有模拟器吗？噫？谁往你身上扔西红柿？

A：N-Gage严格来说都可以算啦。毕竟可是Nokia花大价钱打造的。它的模拟器等着吧，现在强人这么多，迟早的事，呵呵！（西红柿是偶扔的，HoHo~众人怒，读者是上帝，扁……ioi）

河　北　　袁　帅

Q：希望改成全彩；加入抽奖活动！

A：全彩是肯定的，抽奖以后也会开展，但是现在杂志刚刚创刊，所以要稳定一下啦，读者的要求就是上帝的要求嘛~HoHo~

Q：想要GBA　SP的检验法（当初读者打的可是“俭”的呦）；GBA的选购方法。

A：有关SP选购的文章第一期已经登了，至于GBA的因为比较老，在加上无背光，所以不推荐购买。因为现在在北京SP的价格在800左右，而全新GBA也要在500以上吧。差距很小，在加上电池和背光因素所以不推荐购买。不过既然读者有要求，偶们会写一些相关的辨别介绍的。

山　东　　张　铮

Q：第一期的烧录卡评测缺少价格和功能……

A：功能嘛，现在的小同学们主要是为了游戏嘛，其他的一些功能上都差不多，主要是在软件上的差异。象一些看书、看漫画、看电影等全考软件啦。至于价格嘛，偶们以后会开辟个小栏目专门介绍本月的价格变化，还有建议价格等。

Q：希望可以考虑在光盘中放上最新的XG，EZ-FLASH的驱动！

A：当然没有问题啦~让读者可以不用在外面或者满世界去买盘才OK，偶们一定会注意放上最新的烧录器驱动的。

Q：希望可以加入比较偏激的言论！

A：你的信是偶印象比较深刻的，因为字实在是……不过还好偶能看懂，近视度数上涨ing~你所说的PSP还是要等出来以后看看真正的，毕竟眼见为实嘛！我觉得如果真的如公布的那样，PSP绝对是一款好的掌机。

日　照　　王建新

Q：听说GBA　Rom无需解压即可运行？

A：这个问题偶先开始没明白，如果简单回答是：模拟器在很早就支持了不用解压（ZIP格式）即可直接运行游戏。而烧录卡的GBALink的新出的也支持压缩功能。

广东　达特（笔名）

Q：WSX的游戏Rom是174-183，难道出现过？还有会不会与EZ有所重复？

A：这是第一期，以前没出过，U要是看到了也是在别的盘中吧，肯定不会与《掌机地带》有所重复的。

江　苏　　吕国强

Q：希望可以收录一些新游戏和汉化版的游戏，搞抽奖等。

A：没问题，抽奖稍后出现啦~

Q：希望贵刊的编辑们能有自己的漫画形象，并在书上出现，这样才显得有个性嘛！

A：其实U可以在《模拟地带》上看到我们的Q版样子，可惜没偶的ioi。

广　西　　黄　志

Q：为什么没有交流版块~？为什么是半彩？

A：别紧张，这不是就偶个小编来回答你了~以后一定会全彩的，你一定继续支持就OK啦~

广州　徐智能

Q：光盘希望变成VCD，希望删除模拟之类的篇幅，加多攻略，对汉化游戏进行测试。

A：主要你的问题比较多一点，偶给综述不会怪我吧~？首先，光盘如果变成VCD那将变成介绍游戏，而不能再送最新的Rom和各种工具等，我想你不会想这样吧~模拟的篇幅毕竟有PC的人比GBA的人多，所以会尽量控制的。攻略问题是个老大难，个人喜好不同，这个也在严格控制之内的。汉化游戏请注意看起Readme或者杂志介绍，因为很多汉化的工作量很大，很难在短时间内100%，而汉化组放出的各种测试版都有注明百分比的，请进行游戏前注意看。



功能规格:

[1] 本产品非常细小迷你,和目前市面上迷你形的U盘差不多大小;
[2] 支持大容量记忆芯片,容量范围从4M到64M;
[3] 动态记忆管理,可以自动规划和管理记忆棒的记忆空间;
[4] 完全支持所有的GBA游戏记忆类型和大小,包括32K/64K SRAM, 512Mb/1Mb FLASH , 4Kb/64Kb EEPROM等类型;
[5] 支持记忆棒交换功能,两个记忆棒之间的数据可以轻易对拷,方便备份记忆棒和交流记忆棒的内容;
[6] 支持超速读写操作,只需数秒即可完成读写;
[7] 使用高速FLASH芯片作为记忆体,无需用电池去保存数据,数据可以安全存放10年以上;
[8] 支持所有版本(欧洲/美国/日本/香港等等)的GBA/GBA-SP/Game Cube GBA-PLAYER;
[8] 自动检测游戏卡带里面的记忆模式和容量;
[9] 可以对记忆棒进行备份/写卡/删除/覆盖数据/格式化等操作;
[10] 对记忆棒的操作完成后,可以马上进入游戏而无需重新开机。



提示:如何进入SMS 的菜单画面 ---- 把GBA卡带和SMS插入GBA,开机,在出现GBA标志的时候按住选择和开始键直到听到一声”叮”的提示音,就可以了.

所有GBA商标及主机图片由任天堂公司拥有

代　理：广东省广州市西堤二马路八号南太日用品批发市场 A2-2 号
联系人：邱小姐　　邮编：510130　　电话：020—81291742

圣嘉电子 http://www.xinga.com.cn 荣誉出品



掌机地带 POCKET-ZONE
disc 1
disc 2
GGENERATION ADVANCE
光盘A：
本月发布所有掌机相关模拟软件
本月发布所有GBA游戏Rom
本月精选GBA电子小说
本月精彩杂志文章对应素材
本月精选掌机汉化游戏
光盘B：
掌机游戏补完第一弹
GB Mono Nointro全集
GBC Nointro 0—G
GBA Nointro 0001—0100
迎新年双光盘新惊喜送读者
定价：人民币13元